新スーパーロボット大戦 最新情報大量入手!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年9月27日発行(隔週金曜日発行)第2巻第18号通巻26号

電撃PlayStation プレイステーション

Vol.30
1996 9/27
定価490YEN

電撃G
天地無用! 登校無用
エターナルメロディ
ときめき対戦ぱずるだま
ヒロインドリーム
プリンセスメーカー

サイキックフォース
ブシドーブレード
スーパーパズルファイターIIX
パンツァーゼネラル
バスタード!!

最新特報
新スーパーロボット大戦
METAL GEAR SOLID
ライトニングレジェンド
宝魔ハンターライム

徹底攻略
ストリートファイターZERO2
TOBAL No.1
MEGATUDO 2096
女神異聞録ペルソナ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation™

天地無用！
登校無用（とうこうむよう）

初回限定特典
イニシャル生産分のみ
描き下ろしオリジナルイラスト集
マニュアル添付

※OPは横山智佐、EDには折笠 愛・高田由美が熱唱 !!　CD2枚組　価格6,800円（税別）

株式会社エクシングエンタテイメント事業部　〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）

お問い合わせは月〜金曜日の13：00〜18：00でお願いします。

©AIC·PIONEER LDC,INC./XING 1996

XING ENTERTAINMENT

電撃PlayStation Vol.30

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年9月27日発行（隔週金曜日発行）第2巻第18号通巻26号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人

発行　メディアワークス　〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集

発売　主婦の友社　〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業

定価490円（本体価格476円）

T1024574090495

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24574-9/27

発売：主婦の友社

新スーパーロボット大戦 最新情報大量入手！

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年9月27日発行（隔週金曜日発行）第2巻第18号通巻26号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.30

1996 9/27

定価490YEN

電撃G
天地無用！登校無用
エターナルメロディ
ときめき対戦ぱずるだま
ヒロインドリーム
プリンセスメーカー

サイキックフォース
ブシドーブレード
スーパーパズルファイターⅡX
パンツァーゼネラル
バスタード!!

最新特報
新スーパーロボット大戦
METAL GEAR SOLID
ライトニングレジェンド
宝魔ハンターライム

徹底攻略
ストリートファイターZERO2
TOBAL No.1
MEGATUDO2096
女神異聞録ペルソナ

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.30 最新特報／新スーパーロボット大戦 徹底攻略／女神異聞録ペルソナ

発行：メディアワークス

PlayStation
いくぜ!
プレイステーション・
クラブ
会員100億人の巻
というわけで、
ダーク・シュナイダーは
三姉妹の枕元にいた!
D・S「話しが違うじゃねーか!
ビキニはどーした!ああ?」
一説明しよう!D・Sは前回
好評だったビキニを見るために
わざわざ出てきたのだ!
しかし三姉妹はすでに
着替えて寝ていたのだ!
サービス半減!
D・S「冗談じゃねーぞ!早く俺様の前に
ビギニをさらせ!ハイレグれ!」
一説明しよう!あんたそれでも伝説の魔人か?
と、その時!
下垣内「いやあ盛り上がってますね。
いえいえ続けてくださいよ、私はこうして横で
BASTARD!!の宣伝をしてますから。あ、申し遅れましたが、
私、BASTARD!!広報担当の下垣内です。」
D・S「テメエ、シモ公!野郎に用はねーんだよ!」
D・Sの魔法が下垣内を直撃した!
下垣内「いやあ、痛いですね。おじゃまでしたか?
まあ、もうちょっとなんで我慢してください。
まずBASTARD!!は魔法が凄いですね、
150種以上もあるんですから。それにストーリーは
完全オリジナルですよ。1,000ページに及ぶ大作です。」
D・S「…もう一発だ!」
またもD・Sの魔法が下垣内を直撃した!
下垣内「そういえば、BASTARD!!の
グラフィックを担当しているMが、
最近ペリカンの夢にうなされてましてね。
なんでも建物の模様を見ていると
何点かペリカンに見えてくるところが
あるそうですよ。
みんなも探してみてはどうでしょう?」
D・S「…もう一発だ!」
下垣内「じゃあこれで退散しましょう。
妻も待ってるんでね。最近なかなか
家にも帰れないんですよ、忙しくて
ハハハ。じゃ!」
号外

1996
8
AUGUST

PlayStation Club
First Anniversary
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

プレイステーション・クラブ 入会のしおり

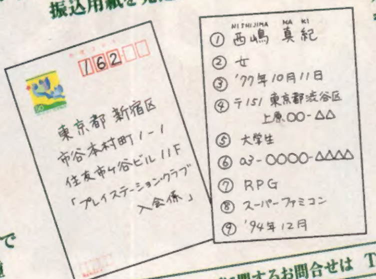
君の知らないところでPSはすごいことになっている。今すぐプレイステーション・クラブに入るのだ。1年に4回、プレイステーションの新作ソフトをプレビューできる12cmCD-ROMの「プレプレ™」をお届け。新作ゲーム情報が得られるのはもちろん、ソフトによっては、体験デモ、ムービーデモがいちはやく見れる。人気ゲームの最強データが手に入ったりもする。ナイスな会員証もあるよ。年会費は5,800円（送料・振込手数料・消費税込）ソンはさせませんぞ。

申込方法

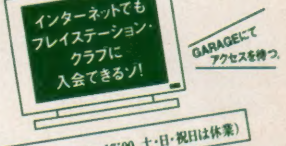
官製ハガキに下記の事項をご記入の上ポストに投函。 → ハガキ到着次第、プレイステーション・クラブ事務局より振込用紙を発送。 → 最寄りの銀行か郵便局で会費を振り込んでください。 → 入会手続き完了。プレプレとメンバーズカードがお手元に届きます。

ハガキ記入例

1.氏名（ローマ字フリガナ）
2.性別　3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業　6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種（パソコン、その他含む）
9.プレイステーション購入時期



宛　先
〒162 東京都新宿区市谷本村町1-1
住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ入会係」



プレイステーション・クラブに関するお問合せは　Tel.03-3266-7830（10:00〜17:00、土・日・祝日は休業）

祝！プレイステーション・クラブ
一周年記念特別号

編集長：ムームー星人
プレプレ かわらばん 瓦版

プレイステーション・クラブも一周年！会員も6万人を突破して大盛況だムー！9月発送予定のプレプレ4号、その内容は**OverBlood**のデモプレイをはじめ**鉄拳2**の全キャラクター使用データや**ときめきメモリアル**特別アルバムデータなど、持ってるゲームがさらに楽しめるデータも盛りだくさん！あの**BASTARD!!**の最新ムービーも見られるんだムー！

急げ！今ならBASTARD!!体験CD-ROMがもらえるのだ！

この秋、プレイステーション・クラブの会員には、プレプレ4号とは別にバスタード体験CD-ROMがもれなく送られてくるぞ！既に2,100万部を売り上げた人気コミックスをオリジナルストーリーと新キャラクターでパワーアップしたRPG大作！これはもう体験してみるしかないのだ！しかも、あくまで噂だが、この体験版ではダンジョンを丸ごとひとつプレイすることができるとか、製品版にはないものが入っているのではないかとの情報もある！やはり、これはもう体験してみるしかないのだ！発送は10月下旬の予定！入会していない人もまだ間に合う！急げ！

（注）今から入会される方の体験版プレゼントは9/20までにハガキを投函し、10/15までに入金された場合に限ります。

BASTARD!! RPG 価格未定 11月発売予定
© Kazushi Hagiwara 1996 © 1996 SHUEISYA © 1996 SETA CO.,LTD.

ERI「今の声なに〜」
ー下垣内氏の活躍でもう一回ビキニ姿にさせられずにすんだ三姉妹！
しかし三姉妹は布団をかぶって寝ているだけであった。ちなみにBASTARD!!の体験版はプレイステーション・クラブの会員になれば届くぞ！
以下次号！

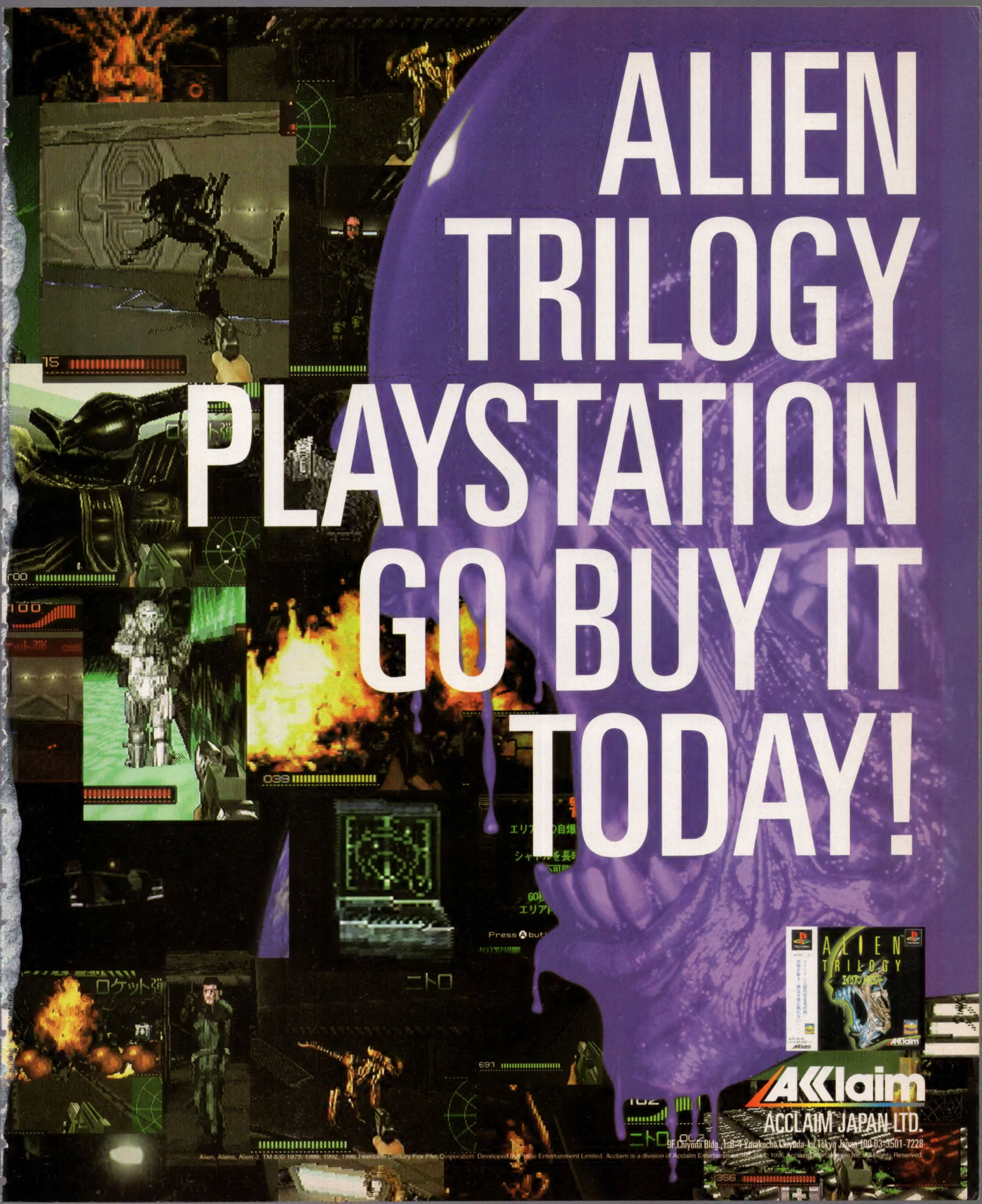
SCPH-5000
絶賛発売中
標準価格19,800円（税抜）

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"⏏"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation
悪夢
NIGHTMARE
破壊と殺戮のHELL ZONE!
恐怖の極地、悪夢の RED ZONE!
反射神経さえ凍りつくDEAD ZONE!
コンテナ等の障害物を残らず処理しろ。
尚、これらのドラムカン/コンテナは
宇宙輸送用に使われるため、
耐久性が高く破壊するためには強力な
武器（ショットガン）が必要である。
宇宙の恐怖は終わらない。
エイリアントリロジー
大好評発売中！
5800yen
DEATH
SHIP


ALIEN
TRILOGY
PLAYSTATION
GO BUY IT
TODAY!
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.

PlayStation
「はじまり」は開かれた……
気がついたら、ぼくはひとりぼっち。
さみしくって、こわくって、たまらない。
いったい、どうなっちゃったんだ？
あれっ!?
遠くで何か、きらきらしてる。
なんだか、ぼくをよんでるみたい。
あそこまで行けるかなあ？
そしたら、
きっと、
みんなにあえるような、
いっしょにかえれるような、
そんな気がする。
うん！行ってみよう。
「はじまり」
その向こうに道は広がる。
それは、ぼくがつくるあたらしい物語。
Odo Odo
おどおどおっでぃ
IDC media studio
I·D·Cメディアスタジオ
TEL 03-3370-9352
1997.春発売予定　予価5,800円(税別)
“マーク”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

CONTENTS & GAME INDEX

1996 9 27
Vol.30

巻頭特報

電撃特報1 ●『スナッチャー』『ポリスノーツ』の小島チームの新作はコレだ!
メタルギア ソリッド ……8

電撃特報2 ●コナミが放つ本格的3D格闘ゲームの独占情報第2回!!
ライトニングレジェンド ……12

電撃特報3 ●人気シリーズ第3弾は、おまけのペイントツールがすごいらしいぞ!
宝魔ハンターライム ペイントメーカー ……16

電撃特報4 ●発表と同時に人気急上昇の恋愛SLG。電撃だけの情報をお届け!
トゥルー・ラブストーリー ……18

●ファン感涙の豪華仕様満載で登場の人気シリーズ最新情報!!
新スーパーロボット大戦 ……20

サイキックフォース ……26
ブシドーブレード ……30
スーパーパズルファイターⅡX ……34
パンツァージェネラル ……36
パラッパラッパー＋デプス ……38
東京SHADOW ……40

特集Ⅰ

今イチバンのゲームを手取り足取り大攻略!
攻略Station

女神異聞録ペルソナ ……46
TOBAL No.1 ……56
ストリートファイターZERO2 ……60
MEGATUDO2096 ……64

特集Ⅱ

美少女ゲーム情報はこのコーナーでOK
電撃PlayStation-G

エターナルメロディ ……70
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ……76
天地無用! 登校無用 ……80
ヒロインドリーム ……84
はるかぜ戦隊Vフォース ……88
プリンセスメーカー ……92
爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる ……94
ありす イン サイバーランド ……96

特集Ⅲ

人気ロールプレイングの最新情報がどこよりも充実
Go Go RPG

BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー ……148
伝説のオウガバトル ……152
ヴァンダルハーツ ……156
ワイルドアームズ ……158
スペクトラルタワー ……160
ラグナキュール ……162

新作ソフトレビューTHE Deeper ……104
ビックリPS新記録 ……108
[読者イラスト]4色奴隷 ……110
[特集] ネットやろうぜ ……112
読者プレゼント ……114
ウラワザデータベース・拡大版 ……115
プレイクエスチョン爆縮版 ……125
[まんが] ペルソナはじめて物語 ……127
電撃コラムス ……131
[読者ページ] PSの奴隷 ……135
読者アンケート ……146
新作ソフトステーション ……173
NEXT WAVE? ……184
電撃ランキングステーション ……186
PS移植化計画Ver.2.0 ……187
電撃NEWS STATION ……188
次号予告＋広告索引 ……191
新作ソフトスケジュール ……192

ゲームインデックス 50音順

あ
アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す ……177
ありす イン サイバーランド ……96
ウイングコマンダーⅢ ……106
英語の鉄人 センター試験トライアル ……106
エターナルメロディ ……70
蛭子能収の大穴競艇 ……107
王宮の秘宝 テンション ……105

か
怪獣戦記 ……180
銃夢(仮) ……181
究極の倉庫番 ……106
キング オブ パーラー ……179
黒ノ十三 ……182
月下の棋士～王竜戦～ ……106
拳聖～キング・オブ・ボクシング～ ……181
皇龍三國演義 ……181

さ
サイキックフォース ……26
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ……105
ジグソーアイランド～Japan Graffiti～ ……107
実況おしゃべりパロディウス～forever with me～ ……174
シティブラボー ……181
CIVIZARD 魔術の系譜 ……182
新スーパーロボット大戦 ……20
スーパーパズルファイターⅡX ……34
ストーン・ウォーカーズ ……107
ストリートファイターZERO2 ……60
スペクトラルタワー ……160
スマッシュコート ……104
ゼイラムゾーン ……173
続ぐっすんおよよ ……176

た
タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー ……182
DEPTH(デプス) ……38
伝説のオウガバトル ……152
天地無用！登校無用 ……80, 104
トゥルー・ラブストーリー ……18
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ……76, 105
TOBAL No.1 ……156
トンズラくん ……178

な
にとうしんでん ……107
日本たらればなしツアー①あれ!も これ?も 桃太郎 181

は
バーチャル・プロレスリング ……106
爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる ……94
BASTARD!! 虚ろなる神々の器(仮) ……148
パラッパラッパー ……38
はるかぜ戦隊Vフォース ……88
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～ 156
パンツァージェネラル ……36
ヴィクトリーゾーン2 ……181
BIG HURT ベースボール ……105
必殺パチンコステーション ……106
ヒロインドリーム ……84
ブシドーブレード ……30
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 ……92
ボイスパラダイス エクセラ ……182
宝魔ハンターライムペイントメーカー(仮) ……16
ぽじっと ……106

ま
MEGATUDO2096 ……64
女神異聞録 ペルソナ ……46
METAL GEAR SOLID ……8

ら
ライズオブザロボット2 ……106
ライトニングレジェンド ……12
ラグナキュール ……162

わ
ワイルド アームズ ……158

電撃特報 1

ついに『メタルギア』がPSで復活!!

METAL GEAR SOLID
メタルギア ソリッド

ジャンル	ACT	価格	未定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

『スナッチャー』『ポリスノーツ』でも高い評価を受けている小島氏の贈る新作は、彼のデビュー作でもある名作『メタルギア』の続編！　斬新なコンセプトと緊張感に満ちた展開でヒット作となったこの作品が、PSでどのように生まれかわるのだろうか?!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

新たな危機にあの男が帰ってきた！

舞台は21世紀初頭のアラスカ、廃棄処分となった核弾頭を解体するための米軍核兵器保存庫が、テロリストに占拠された！　そのテロリストとは、現役のハイテク特殊部隊〝ＦＯＸＨＯＵＮＤ〟の隊員たち。彼らは、24時間以内に要求に従わなければ核による攻撃を開始すると通達してきたのだ。このままでは、世界は再び核の脅威にさらされることとなる…。この危機に、１人の男が呼び戻された。元ＦＯＸＨＯＵＮＤ隊員、コードネーム〝ＳＯＬＩＤ　ＳＮＡＫＥ〟。彼に下された指令は保存庫に単独潜入し、タイムリミットまでの24時間以内に、テロリストたちを排除すること。孤独な戦いに挑む男のハードボイルドな活躍を、アクションゲームとして体験するのだ！

ナオミ

▲ＦＯＸＨＯＵＮＤ科学メディカルチーフ。今回のヒロイン的存在となる

メリル

▲『ポリスノーツ』に登場したのと同一人物。スネークの相棒として活躍

謎のNINJA

▲レーザーソードを携えた、サイボーグ忍者。敵か味方かすらも、今のところ不明

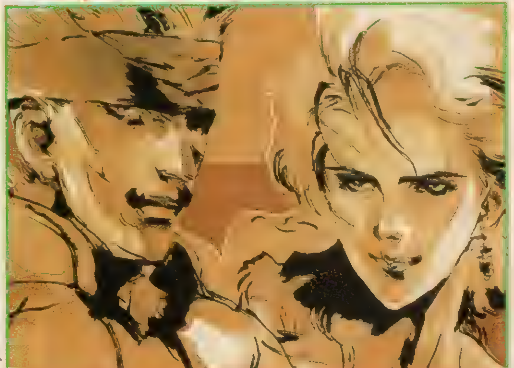
主人公
スネーク

本名不明、年齢不詳。元ＦＯＸＨＯＵＮＤ隊員。さまざまな訓練を受けた潜入工作のプロフェッショナル。新兵時代に、最終兵器〝メタルギア〟破壊の任務を遂行している。

VS.

テロリスト[FOX HOUND]のボス
リキッド

核保管庫を占拠した現役ＦＯＸＨＯＵＮＤ隊員のボス。ソリッドスネーク（固体の蛇）に相対する、リキッドスネーク（液体の蛇）のコードネームを持つ男。彼の目的は？



プレーヤーを魅了する小島ワールド

▶「スナッチャー」や「ポリスノーツ」で知られる、小島氏特有の〝匂い〟を持った近未来世界は『ソリッド』でも健在。緻密に組み上げられた世界と、それを舞台に展開される人間ドラマが、小島作品の大きな魅力なのだ。

SOLID vs. LIQUID…
〝蛇（スネーク）〟の名（コードネーム）を持つ男たちが火花を散らして激突する！

『SOLID』こそが『メタルギア』の真の姿……!!

（"立体"）

『メタルギア』のコンセプトは、がむしゃらに戦うのではなく、敵から隠れ、かわしながら進むことをテーマにした、エスピオナージ（潜入）ゲーム。10年前、MSX版『メタルギア』でデビューした小島氏は、今回の『ソリッド』について、PSの3DCGによって「本来、表現したかった方法で作られる、真の『メタルギア』である」と語っている。敵をかわしながら進む「潜入」のスリルと、戦場で繰り広げられるキャラクター間の人間ドラマが、どのように演出されることになるのか、今から楽しみだ。

それでは、MSX版『メタルギア』を知らない人のために、『メタルギア』とはいかなるゲームなのかを紹介しながら、CGイメージイラストから『メタルギア　ソリッド』がどんなゲームになるのかを予測していくことにしよう。

緊張感がUP!

潜入の緊張感は、3Dによる視点の変化によってよりリアルに描かれる。物陰に隠れているときには、そこから覗いた視界で状況を判断しなくてはいけない、なんていうスリル満点の作りになるかも。

▲通常画面のイメージ。ゲーム性を重視した、全体のよく見えるアングルだ

◀アクション映画で、よくみられるような構図。視点は自動的に変化するのだろうか

歩行戦車"メタルギア"は登場するのか?

ゲームのタイトルにもなっている"メタルギア"とは、核を搭載可能な2脚歩行戦車の名称。『スナッチャー』のメタルギアMk－IIのモデルにもなっている。今回もタイトルになっていることだし、きっと迫力あるポリゴンで登場するだろう。強敵となるのは間違いないぞ。

敵兵たちもより手強く…!?

『メタルギア』では、向いている方向のライン上しか見ていなかった見張りだが、第2作『ソリッドスネーク』では視界が広がっていた。ポリゴンで再現された敵兵たちは、より油断のできない相手になるだろう。

▲敵兵に発見されるの図。廊下の向こうからも駆け寄ってきている

◀スネークを追って執拗に迫ってくる[illegible]

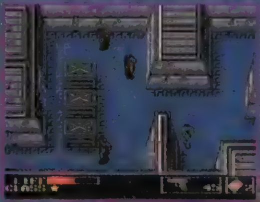
これがMSXの名作『メタルギア』だ!

「メタルギア」は、1987年7月に発売された、MSX2用ソフト。武装要塞国アウターヘブンで開発された最終兵器の正体を探り、破壊するために新米兵ソリッドスネークが活躍するというヒット作。後に続編の「ソリッドスネーク」も発売された。

▲「メタルギア」は、ファミコンにも移植されている

1 目的はあくまでも"潜入"

単身潜入したソリッドスネークに対し、敵は大勢。しかも初期の装備はとても貧弱なため、正面から戦ってはすぐにやられてしまう。監視の敵兵をやりすごし、背後をついて襲う、スパイ映画のような緊迫した展開が主体になっているのだ。



▶[illegible]

▲[illegible]

2 敵兵に見つかれば…!

敵兵は視覚と聴覚を持って巡回している。彼らの前に姿をさらしたり、音をたててしまったら、警報が鳴り響いて、敵兵がしつこく追いかけてくることになる。敵兵の他にも鋭敏な感覚を持った軍用犬や、壁に設置された監視カメラなども、てぐすねひいて待っているのだ

▲[illegible]

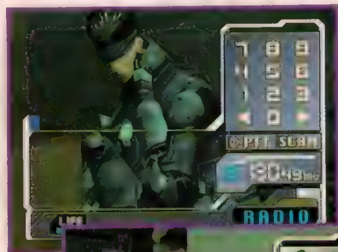
※P10、11の下段囲み内の画面写真は、MSX2版『メタルギア』のものです。

3Dならではの演出に期待せよ!!

右の一連の写真は、通常画面から武器選択ウインドウを開いたところの連続ショット。もちろん、このような場合だけでなく、イベントなどでも迫真のカメラワークが期待できる。

通信機はやはり重要!!

ＭＳＸ版で重要な役割をはたした無線機は『ソリッド』でも、もちろん登場。他にもさまざまなアイテムを使って任務を遂行しよう。



◀無線による連絡は、相手によって周波数をかえる

▶使用するアイテム[illegible]も、よりリアルに再現される

スネークを待ち受ける強敵は？

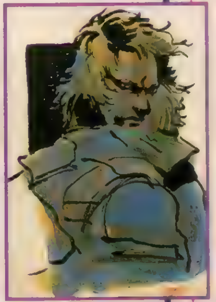
前述のメタルギアをはじめ、さまざまな敵キャラがソリッドスネークに襲いかかってくるだろう。ＦＯＸＨＯＵＮＤ部隊の腕利き傭兵たちや、強力な兵器など、考えられる敵キャラには限りがない。前のページで紹介した、謎の忍者なども気になるぞ。

▲敵キャラの1人。レトロなリボルバー[illegible]

▼[illegible]

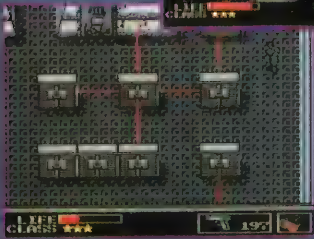
戦場のハードボイルドロマン

今回ソリッドスネークが戦うことになる相手は、かつて自分が所属した特殊部隊の現役隊員たち。しかも、それを率いるのは彼と相対するリキッドスネークというコードネームを持つ男だ。ソリッドスネークの心境も複雑だろう。核保存庫を占領した敵の目的も気になるし、ヒロインのナオミといったサブキャラとの間にも、さまざまなドラマが展開されることだろう。



3 情報収集をおこたるな!

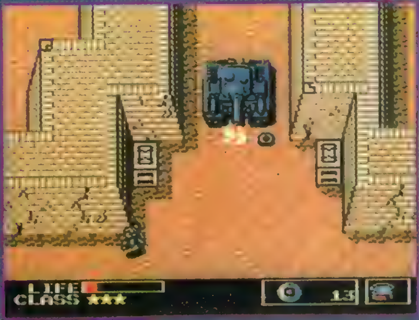
始めから持っている愛用のタバコ以外の武器やアイテムは、敵地で入手することになる。各種の武器を状況に応じて選択し、アイテムを使いこなさなければ、任務の遂行は不可能だ。無線機での連絡や情報収集も重要な要素だぞ。



▲[illegible]
◀[illegible]

4 ボスキャラとの対決!

身を隠してばかりでなく、ときにはボスキャラとの激しいバトルも待ち受けている。この戦いでも、相手によってうまく武器を使い分けて戦う知恵が必要とされる。



▲大型のタンクが、ソリッドスネークの行く手を阻む。その装甲に銃は通用しない。地雷を仕掛けて撃破せよ！

5 ハードなドラマが展開

スリルや戦いの迫力だけでなく、しっかりとしたドラマが用意されていることも、このゲームが高い評価を受けた理由だ。核兵器、地域紛争といった重厚な背景の上に、ソリッドスネークに協力するレジスタンスたちや、意外な正体の敵のボスといったキャラが絡み合うのだ

▲レジスタンス[illegible]
◀[illegible]

METAL GEAR SOLID

電撃特報2

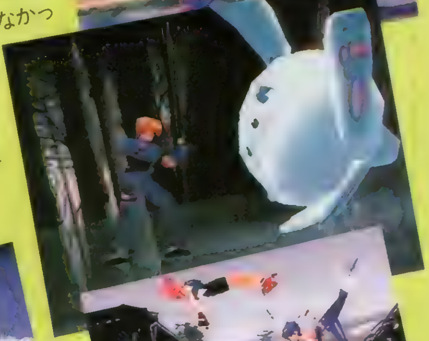
コナミの[redacted]
新作対戦ACT

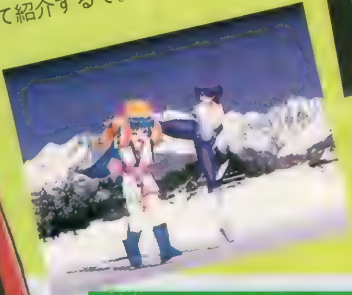
2号連続独占
ついに8人のキャ

前号に引き続き、コナミが開発を進める話題のオリジナル3Dポリゴン格闘ACTの最新情報を独占公開！　メインキャラ8人の紹介に加え、今回はコナミ開発陣への単独インタビューに成功!!　見逃すなよっ！

開発快調! 新たな2人のキャラも判明!!

プレイヤーが選択できるキャラクターは、主人公の雷王大悟をはじめとする魅力あふれる7人と1匹(!?)。前回は全員紹介できなかったけど、ついに残りの2人も判明して8人が勢ぞろい！　コナミらしくキャラクターの特徴が出ていて、これまた人気が出そう。新着画面と併せて紹介するぞ。





ランカーク＝ヘイトリッド

聖魔族のランカークは、天秤座の19歳。捨て子だった彼は、拾って育ててくれた地獄竜の用心棒をしている。しかし、最近自分の過去に疑問を抱きはじめていた。自分が何者なのか、その答えは闘いの中にあると感じた彼は、強いヤツを求めて旅に出る……。

美しい背景にも注目!

SCOOP!
ラ勢ぞろい

アドルフ＝レーツェル

アドルフ＝レーツェル……その名前以外、ほとんどが謎に包まれた存在。外見から、覆面忍者であると思われる。ジャポーネ国の邪悪な気を感じた彼は、きたるときに備えて未来を託せる若者を捜して旅を続けている。

ライトニングレジェンド 大悟の大冒険™

ライトニングレジェンド
大悟の大冒険

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

Ⓒ1996 KONAMI All Rights Reserved.

◀左から、コナミ開発７部副部長北尾氏、開発部石川氏、同じく春山氏。いきごみを語ってくれたぞ。

独自の世界観で今までの格闘ゲームにない要素を多分に秘めている『ライトニングレジェンド』。固定ファンの多いコナミだけに注目もひときわ大きく、期待もかなりのモノだ。そこで開発スタッフに、このゲームの魅力を余すところなく聞いてみた。

ライトニングレジェンド
コナミ開発陣 直撃インタビュー

CHECK 1

RPG要素を盛り込んだ斬新なシステム

それぞれのキャラクターにシナリオがあり、闘いを進めていく中でストーリーが展開する。ただ格闘するのではなく、意味を持たせることで世界観が広がり、プレイする楽しさが増えてる。

▲闘いの始まりと終わりに、デモが用意されている。

◀これは、[illegible]でプレイしたときのタイトルだ。

——[illegible]

開発：業務用からの移植で他社さんから質の良い作品が出ていますが、やっぱり私たちは最初から家庭用で作りたいと思っていました。他社にはない切り口で格闘ゲームの新しい楽しみ方をアピールしたいですね。ユーザーのみなさんが待ち望んでる新しいタイプのゲームをめざしています。

——[illegible]

開発：幅広いユーザー層を意識しています。かわいらしいキャラクターも登場しますし、操作系も簡単にして、どちらかというとキャラクターゲームというイメージで楽しんでプレイしてもらえるように考えています。

——[illegible]

開発：従来のような、いかにも格闘家というイメージを脱却して、普通の人たちが出てくることで親近感がわくようにしました。こういったキャラでも、格闘ゲームとして成り立つところを見せたかったんです。また、見た目のイメージに合わせてキャラの動きも意識して作っています。第一印象から他の格闘ゲームとの差別化を図っています。

——[illegible]ますか

開発：プレイヤーの使用キャラとして８人、その他にボスと隠しキャラを予定しています。

——[illegible]

開発：ストーリーモードというのがありまして、自分が使いたいキャラクターを選んでもらうと、そのキャラクターの簡単な目的がオープニングデモの形で流れます。そして、闘いを続けて旅をしていくうちに本当の目的がわかってくるようになっています。もちろん、キャラクターごとにシナリオが用意されていますし、ゲーム中のデモのメッセージも変化します。

——[illegible]

開発：アイテムは、対戦相手に関する物や闘いの舞台になる地域にちなんだ物がもらえます。入手

できるかどうかは、闘いの勝敗によって決まります。しかし、いつももらえるとは限りません。簡単に入手できたら、ありがたみがないですからね。また、勝ち方によっても入手できるアイテムが変化するようになっています。

——[illegible]

開発：はい、闘えます。遊び込んでくると、どうしてもアイテムがそろわない状況になると思うんです。そこで、アイテムを入手するためのモードを用意しようと考えています。

——[illegible]

開発：種類は、200を超えています。オプションの中に図鑑のようなものを用意していまして、ここに入手したアイテムをストックできるようにしています。アイテムの映像と、その説明がここで見られるわけです。また、アイテムの効能も見ることができまして、たとえば入手したキャラクターの詳しいプロフィールなどが追加情報として発見できることがあります。

——[illegible]

開発：スルドイ質問ですね。まだナイショなんですけど、コスチューム替えは可能になります。詳しいことについては、まだちょっと……。

——[illegible]

開発：ライフメーターと、キャラクターの興奮の度合いを示すゲージがあります。このゲージは、ためることで超必殺技を出せたり、キャラクターの反応がよくなります。

——[illegible]

開発：キャラクターが積極的に動けるようになり、ガードからの反撃がしやすくなったり、ダウン状態からの起き上がりが早くなったりと効果はさまざまです。また、ゲージがＭＡＸの状態でなくても、ゲージのたまった量に比例して段々と動きが俊敏になるように工夫しています。

——[illegible]

開発：キャラクターの特徴が、動きを見てもつかめるようにしています。たとえば、銀雪という女の子がいるのですが、この子はあまり闘いを好まないので、闘いの最中も消極的な仕草を多く持たせています。また、キャラクターのパーツ自体も細かく動かしていまして、長い髪が動きに合わせてなびいたり、指を１本１本別々に動かしたりしています。何気ないところなんですがキャラクターにとってこういった動きは大切だと思うんです。

——[illegible]

開発：はい。モコモコが一番わかりやすいと思うんですが、痛がったときは目がバッテンになりますし、相手の動きに合わせて目線を移すんですよ。

——[illegible]

開発：キャラクターの動きや表情に注目してほしいです。そして、キャラクターが好きになっていただければうれしいです。１日も早くプレイしてもらえるようがんばって開発していますので、期待してください。応援よろしくお願いします。

——[illegible]

格闘ACTに今、革命が起きる！

CHECK 2

アイテム集めが楽しくて長く遊べる！

相手を倒すと、特定の条件でアイテムを入手することが可能だ。アイテムの種類はなんと200種類にも及び、入手したアイテムは、アルバムのような形でメモリーカードにセーブできるので、アイテム集めの楽しみも味わえる。また、アイテムを使ったお遊びもいろいろあるぞ。

◀アイテムを入手！キミは全部集めることができるかな？

アイテムは200種類以上！

CHECK 3

細かく動くキャラクター

ポリゴンのキャラというと、どれも同じように見えがちだよね。このゲームでは、長い髪や大きな胸などキャラの特徴となる部分を細かく動かしている。見た目から個性がつかめるね。

◀動きだけでなく、表情もバリエーションが豊富

◀こんな大きなキャラもキレイに動くのだ

電撃特報

美少女デジタルアニメが
生まれ変わってカムバック!

宝魔ハンター ライム

ペイントメーカー(仮)

宝魔ハンターライム ペイントメーカー(仮)

ジャンル	AVG	価格	¥4,900(予定)
メーカー	アスミック	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	今冬予定		

ライム

魔法玉奪回の命を受けて、人間界にやってきた美少女妖魔。必殺技はどんな姿にも変身できるコスプレ攻撃だが、いったいどんな効果があるのかはまったく不明(笑)。

キュートな美少女キャラとユニークな妖怪、そして笑いあり涙ありのバラエティに富んだストーリーで人気を呼んだ、デジタルアニメの新シリーズがスタート! 今度は話を見るだけでなく、プレイヤーがある方法でゲームに参加することもできるのだ!!

ところで

『ライム』ってどんなゲーム?

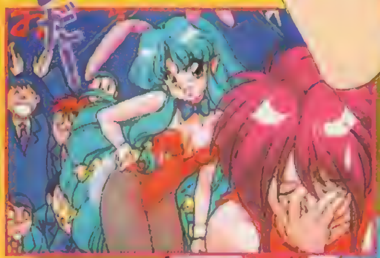
元々はパソコン用AVGだったが、アニメーションや音声を強化し、さらにオリジナルエピソードを加えPSに移植された。

人間界に散らばった魔界の秘宝・魔法玉。これを回収するためにやってきたライムたちと、魔法玉が変身した妖怪との激しい戦い(?)がゲーム全編で繰り広げられるのだ。

バース

ライムの幼なじみ兼パートナー。ふだんはスケベなお調子者だが変身すると絶大な戦闘力を発揮。決める時にはビシッと決めるぞ。

コスプレまだ!



◀毎話登場するライムのコスプレが大きな見どころだ。

お笑いだ!

▶登場する妖怪はユニークなものばかり。今回の新作ではバースの胃袋の妖怪が登場!

そして感動も

▲▶シリアスな話だってちゃんと用意されている。とくにVol.2に収録されている、孤独なマネキン妖怪・ドールのエピソードは必見だ。

©SILENCE/ASMIK ©XING

みずき

ある事件で知りあって以来、行動をともにするライムの友人。何があっても動じないマイペース娘。

今度のライムはこの3話

自由をもとめて！　妖怪すとまくん

毎日のように暴飲暴食を続けるバースのおかげで、無茶な消化活動をやらされ続けるバースの胃袋。そんな胃袋の怒りが、大盛り激辛カレーの早食いをさせられ爆発！何と魔法玉の力で妖怪〝すとまくん〟となり、バースの体から逃げ出してしまう。はたしてバースは胃袋を取り戻せるか!?

▲▶こんなとんでもない食生活を強いられれば、バースの胃袋じゃなくても怒って当然。自分の胃袋に見捨てられ、食事もできないバースの運命は？

妖怪だいこーん！食べ物を大切に！

マジックショーを見に来たライムたちの前で、ギロチン台マジックの試し切り用大根が妖怪化し、マジシャンに襲いかかった！その正体は見せ物のために切られた野菜の恨みが生んだ妖怪〝だいこーん〟だった。ひょんなことでバースとケンカしたライムは、1人で妖怪に挑むが……。

▶女マジシャンのコスプレで妖怪に挑むライム。さて手品の腕前のほどは？

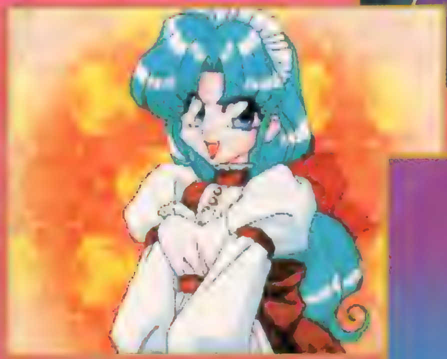
※画面写真はパソコン版のものです

夢見る少女と落書き妖怪（PSオリジナル）

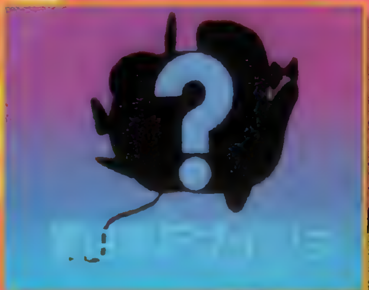
病気で寝たきりの少女の楽しみは、落書き帳に自分の願いを描くことだけだった。そんな少女の願いを叶えたいという落書きたちの心が、妖怪〝らくーん〟を生み出した。少女のために献身的につくすらくーんを、はたしてライムたちは退治してしまうのか？

▼はかなげな雰囲気漂う寝たきり少女　彼女の夢を落書き妖怪はかなえられるだろうか？

▼姿のわからない妖怪らくーん。その秘密は左のコラムにて

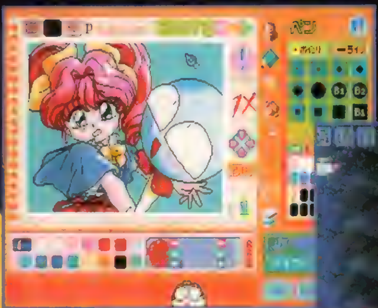


▲メイドになって少女の家に潜入したライム。少女に尽くす妖怪を退治できるのか？



オリジナル妖怪を描いてゲームに参加できるぞ

今回のライムの目玉といえるのが、ソフトに付属している「ペイントメーカー」。なんと、このツールでプレイヤーが描いたグラフィックが、PSオリジナルエピソードの妖怪らくーんとして登場するのだ。機能の充実したツールなので、細かいデザインの妖怪も自在に描けるぞ。



◀▼拡大・縮小、色相変化、さらにブラシなど多彩な機能を搭載。さらにオリジナルの縦スクロールSTGも作成可能なのだ。

電撃特報 4

True Love Story★

トゥルー・ラブストーリー

トゥルー・ラブストーリー

ジャンル	恋愛シミュレーション	価格	¥5.800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	未定
発売日	11月予定		

今、一番ホットな恋愛ＳＬＧ『トゥルー・ラブストーリー』、みんなはちゃんとチェックしてるかな？　今回は、主題歌にのって流れるオープニングビジュアルと、このゲーム最大の注目システムを大紹介するぞ。

初公開！ステキなオープニングビジュアル

シーズンセレクトで女の子を決定！

ゲームの期間は、主人公が転校するまでの１カ月。キミの恋のお相手をするのは、５人のメインの女の子に加え、シーズン別に登場するキャラクターの４人。春は春日千晴、夏は天野みどり、秋は草薙忍、冬は水谷由梨香がそれぞれ登場する。スタート時に春夏秋冬から好きな季節を選択することができるので、お気に入りの女の子が登場する季節で、まずはプレイするのがいいんじゃないかな。季節を間違えると登場しないので注意！

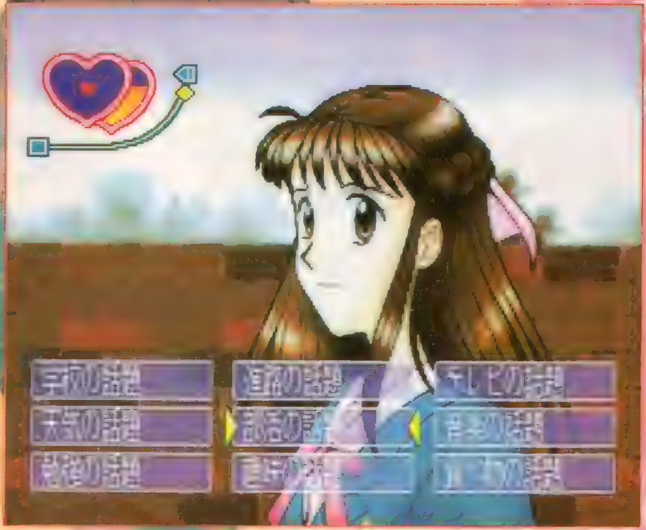
また、４つの季節を通して登場するメインキャラの桂木綾音、南弥生、広瀬のぞみ、後藤育美、本多智子たちとも季節により違ったイベントを楽しめる。彼女たちを狙っている人も最低４回はトライする価値があるというワケ。

◀これが、シーズンセレクト画面。登場する女の子が表示されるので安心だ。（画面は開発中）

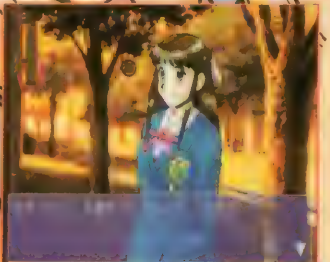
学園ロマンスをあなたに…

これが目玉のシステム！下校会話モードで彼女のハートをキャッチ！

このゲームは登校、学校での生活（休み時間、昼休み、放課後）、下校と大きく分けて３つのパートで構成されている。基本的に女の子の行動を予想して場所を決定し、会話をすることで好感度を上げていく。ここで注目なのが、今回紹介する〝下校会話モード〟だ。女の子とある程度親しくなると、学校の帰りに「一緒に帰ろう」と誘われたり、誘うことができるようになり、下校会話モードに入れる。ここでは、数種類ある話題の中から、彼女が興味を持ちそうなモノを選択し、会話をうまく進行させていくのだ。コマンドを選択するタイミングも重要で、彼女とのやりとりが楽しいぞ。うまくいけば、日曜日のデートに誘うことも可能。彼女のハートを一気にキャッチしよう！



▲下校会話モードでは背景がスクロールし、女の子も上下に動いて歩いていて臨場感がある。今の話題に対する彼女の反応が、表情の変化やセリフでわかるぞ。



◀▲画面左上に表示されているハートマークは、色と鼓動により彼女の感情がわかるのだ。失敗すると、冷たくあしらわれるぞ。

©1996 ASCII

新スーパーロ

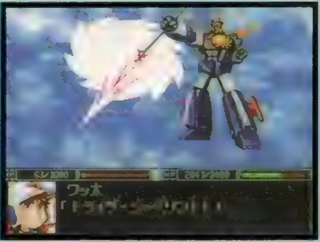
リアルサイズ版『スーパーロボット大戦』の輪郭が、いよいよ見えてきた!!　新たなる戦いの幕が切って落とされる日は、刻一刻と近づいてきている!
今回は、新たに判明したシリーズ初参戦ロボットや、ついに発表されたオリジナルロボットなど知りたかった情報を満載しての総特集だ!!

ボット大戦

新情報満載
待望の続報！

シリーズ初参戦 トライダーG7登場!!

『新スーパーロボット大戦』に、また１つ新たな参戦ロボットが判明。その名は、トライダーＧ７！　原作は、主人公のスーパーロボットが一企業（竹尾ゼネラルカンパニー）の所有物であり、パイロットが社長で小学生という、破天荒な設定で話題となった人気アニメだ。公園の真ん中が割れて発進するシーンが印象に残っているという人も多いだろう。あの名シーンが、ゲーム内でも再現されるとうれしいが…。



●パイロットは社長で小学生…「竹尾ワッ太」

トライダーＧ７を駆るのは、竹尾ゼネラルカンパニーの社長にして小学生、竹尾ワッ太。下の画面写真を見ると、特殊技能に「社長」とある。これはどんな能力を持つのか、気になるところ。

新システム カットインシステムとは…？

戦闘シーンでは、これまでのアニメーションや特殊効果に加え、武器によっては通常画面からバストアップなどの画面に切り替わる、「カットインシステム」を新たに採用。これにより、戦闘の迫力がさらに倍増されているのだ！

Ⓒ葦プロⒸサンライズ・NTVⒸ創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日Ⓒダイナミック企画Ⓒ東映Ⓒ東北新社Ⓒフジテレビ・東映動画ⒸBANPRESTO 1996

新スーパーロボット大戦

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	12月予定		

新たなる戦いが近づいてきた！

ついに発表!! オリジナルメカ&キャラ

『新スーパーロボット大戦』に登場する、3体のオリジナルロボットとそのパイロットがついに発表！　彼等がどんな活躍を見せてくれるか、今から楽しみだ！このロボットのデザインはカトキハジメ氏。この他に、森木靖泰氏によるオリジナルロボットも登場の予定。そちらに関しては続報を待て！

R-2

SRX計画で開発された砲撃用パーソナルトルーパー。機動性は低いが、武器は3機中最高の威力を誇っている。見るからに装甲が厚そうだ。

R-1

地球防衛軍、SRX（究極のロボット開発計画）計画で生まれた最初の機体。実弾武器中心の機体で、飛行形態（R−ウィング）に変形可能。

▲R−2パイロット
ライディース=F=ブランシュタイン

地球防衛軍SRXチーム少尉。名門軍人一族の出身で、プライドが高い。パーソナルトルーパーの操縦にかけては、天才的な能力を持っている。

◀R−3パイロット
アヤ　コバヤシ

地球防衛軍大尉で、SRXチームのリーダーの女性。勝ち気で責任感が強いが、心優しい一面も持つ。チームで唯一、念動力を持ち、R−3を任されている。

▲R−1パイロット
リュウセイ・ダテ

地球防衛軍SRXチーム少尉。熱血直情で無鉄砲。意に反してR−1のパイロットに。しかし本当は、攻撃時に武器の名を叫ぶスーパーロボットマニア。

R-3

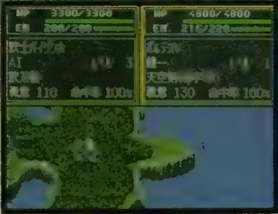
SRX計画で開発された遠距離戦闘用トルーパー。T−LINKシステム（念動力感知増幅装置）の搭載により、遠隔操作武器を持っている唯一の機体。

ラクター大公開!

基本システムは『第4次』を踏襲!!

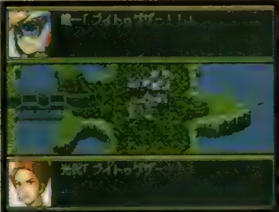
ゲームの基本的システムは、前作『第４次Ｓ』をほぼ踏襲。ターンごとに自軍のユニットの移動、攻撃を行い、敵を撃破していくという、今ではスタンダードなスタイルだ。そのぶん、ファンにとっては非常に馴染みやすい。キャラ特有の「精神コマンド」やパイロットの乗り換えなどの要素も、しっかり継承されているぞ。また、今回からキャラに「戦意」というパラメータが加わっている。これは、前作の「気力」と同じものだ。

精神コマンド

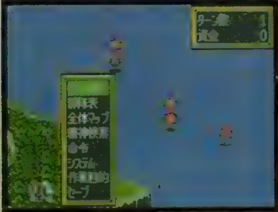


攻撃

▼ユニットごとに移動、攻…すべてのキャラが喋るぞ！



イベント



ターン終了

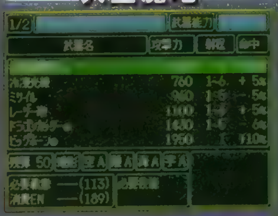
暫定版

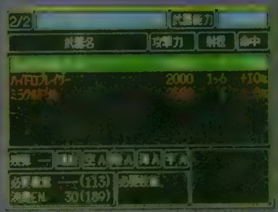
現在までに判明している登場ユニット一覧

（なんとなくうれしい武器表つき）

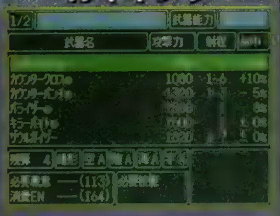
現在判明しているユニットを、搭載武器一覧つきで紹介。数値は、すべて暫定で、決定した数値ではない。まったく実用性はないけど（笑）、ユニットにどんな武器があるのかくらいは、確認できるし、武器を使ったときの叫び声を想像してみるのもいいかもね？

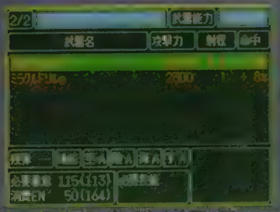
大空魔竜



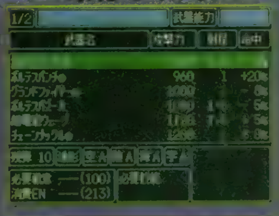


ガイキング





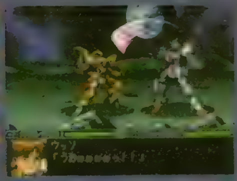
ボルテスV

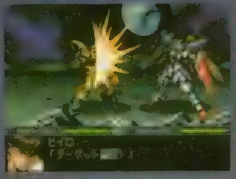


その他

ここに発表されたユニット以外に、登場することが判明している原作は…「Ｖガンダム」「ガンダムＷ」「Ｇガンダム」「ダンクーガ」の４作品。それぞれの主人公機以外に、どんなユニットが登場するかはまだ未定だ。もちろん、これら以外の原作も登場するらしい。判明しだい、すぐに伝えていくので、続報を待つベシ！

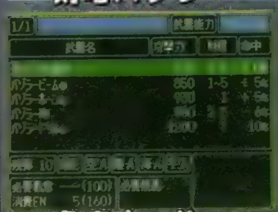
Vガンダム



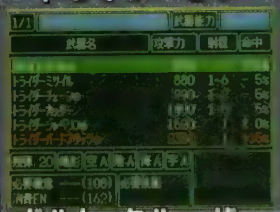


ガンダムW

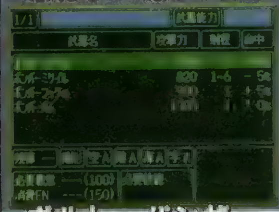
剣竜バゾラー



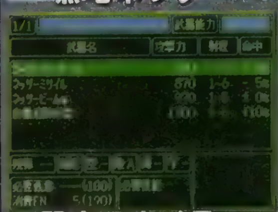
トライダーG7



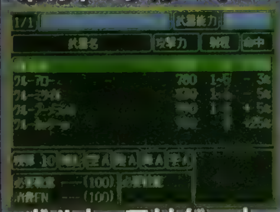
ボルト・ボンバー



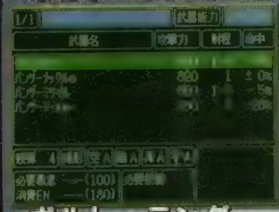
魚竜ネッサー



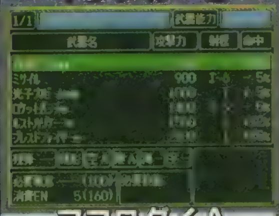
ボルト・クルーザー



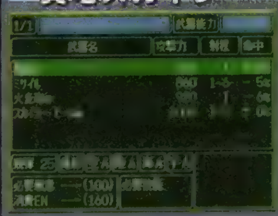
ボルト・パンサー



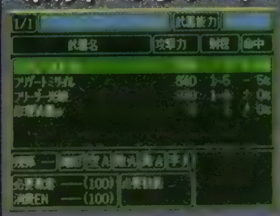
マジンガーZ



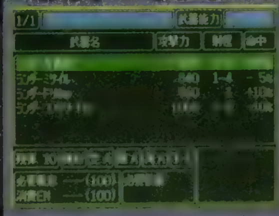
翼竜スカイラー



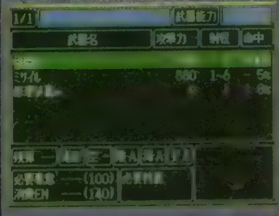
ボルト・フリゲート



ボルト・ランダー



アフロダイA



［第3話］までの味方ユ

ボルテスV

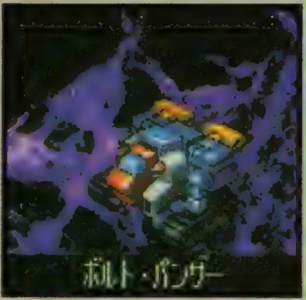
５体のマシーンが合体するスーパーロボット。第１話で登場。序盤戦での、要となるハズ。ちなみに、最強の必殺技「天空剣Ｖの字切り」では、刀をＶの字に切り返すシーンがアップとなりバッチリ再現しているというコリようだ！

［ボルト・フリゲート］

合体時には足の部分になる戦闘機。空も飛べるが、水中での行動の方が得意。また、５体の中で唯一「修理装置」を搭載。パイロットは剛日吉。

［ボルト・ランダー］

合体時は中央で機体が分離され、足首となる戦闘機。パイロットは、紅一点の岡めぐみ。



［ボルト・パンザー］

合体時は胴体になる戦闘機。パイロットは剛大次郎。陸戦タイプだが、空も飛べる。しかし移動力はなさそうだ。

パイロットはこの5人

[illegible]

［ボルト・クルーザー］

合体時はボルテスVの頭部となる小型戦闘機。飛行タイプで、長距離射程の武装を豊富に持っている。また、移動力も５機の中では最高だ。パイロットは主人公の剛健一。

［ボルト・ボンバー］

合体時、ボルテスVの腕部になる戦闘機。ボルト・クルーザーと同様、飛行タイプだが、若干移動力に劣り、攻撃力に優れているようだ。操るパイロットは峰一平。

合体シーンもバッチリ再現！

天空剣Ｖの字切り!!

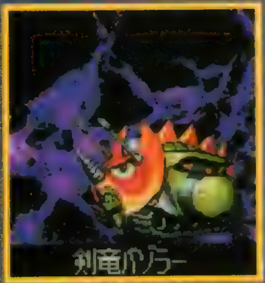
ニットを紹介!

大空魔竜

第1話で登場する全長400メートルの超大型ユニット。ゲームでは、母艦としてその他のユニットを搭載することができる。また、ユニットとしての攻撃能力もかなりのもので、多種多様な武器を搭載している。

▶パイロットは元トップガンのヒート（CV／井上真樹夫）

この人たちもちゃんといます!



ヤマガタケ：[illegible]というバゾラーのパイロット。こう見えても18歳。（CV／加藤治）

ハヤミブンタ：ネッサーのパイロット。[illegible]（CV／[illegible]）

ファン・リー：スカイラーのパイロット。[illegible]（CV／[illegible]）

ガイキング

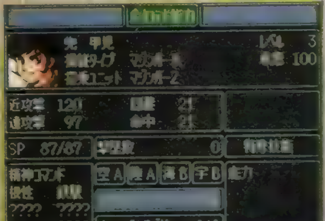
第2話で登場するスーパーロボット。ザウルガイザー、ハイドロブレイザー、デスパーサイトなど、多くの武器を搭載している。攻撃、防御に優れ、さまざまな状況に対応できて頼りになる存在になりそうだ。

◀ガイキングのパイロットは、超能力者にして元プロ野球選手のツワブキ＝サンシロー。（CV／神谷明）

マジンガーZ

『第4次スーパーロボット大戦』でもお馴染みのマジンガーZも、リアルサイズになって登場だ。第3話で仲間になるので、今回も長い付き合いになりそうだ。マジンガーの武器にはカットインシステムを採用した物が多く、見た目も迫力な戦いになりそうだ。

▼▶▼ブレストファイアー、ルストハリケーンなどで、カットインシステムが採用されている。乗り込むパイロットはおなじみ兜甲児（CV／石丸博也）。前作のように、ボスボロットに乗り換えるという無意味な遊びも可能になるのだろうか？ それ以前にボスは登場するのか？



トライダーG7

第2話より登場するスーパーロボット。スーパーロボットにしては搭載武器が少な目だが、無制限で使えるトライダージャベリンなど、使いやすい武器が揃っているぞ。

▲最強の必殺技、トライダーバードアタック。演出がものすごいハデなワザだ。

アフロダイA

序盤戦でのサポート要員となるスーパーロボット。第3話で、マジンガーZと一緒に登場する。一撃の攻撃力には欠けるが、防御が高いのでしぶとく生き残ってくれるハズ。

▲パイロットは、これまたおなじみの弓さやか。（CV／松島みのり）

超常能力を持つサイキッカーたちの超能力対戦アクション、それが『サイキックフォース（以下ＰＦ）』だ！
自分の周囲360°すべてがバトルフィールドとなるこのゲームでは、闘い方も従来のモノとは違ってくる。そこで今回は、『ＰＦ』の闘いのツボを紹介していこう!!

PSYCHIC FORCE
サイキックフォース

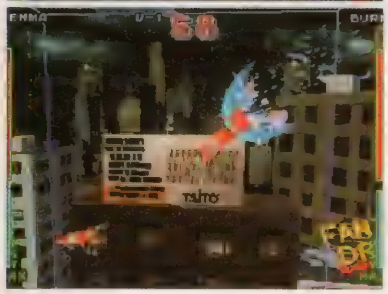
ジャンル	３Ｄ対戦格闘	価格	¥5,800
メーカー	タイトー	対応周辺機器	未定
発売日	10月４日予定		

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE™

サイキッカーたちの闘い方をチェック!

ダッシュ&クイックダッシュ

『ＰＦ』のダッシュは、弱攻撃ボタンと強攻撃ボタンを同時に押すことで行なわれる。単に弱＋強、と入力すると、相手の方向に自動的に向かっていくクイックダッシュだが、✚キーを進みたい方向に入れながらだと、クイックダッシュに比べて速度と距離がやや劣る通常ダッシュになるのだ。通常ダッシュは８方向に自由に動くことができ、超能力技を先行入力することができる。クイックダッシュは、相手の通常ショットを相殺でき、ダッシュ中に攻撃ボタンを押すとそのままダッシュ攻撃に移行できる特性をもつ。また、ガード＋弱で急停止することも可能だ。


◀通常ダッシュは、結界の中を相手の位置に関係なく自由に動くことができる。
◀遠距離からの攻撃を相殺しつつ相手に迫る！ ここから連続技につなげよう

▲相手に連続攻撃を決められて吹き飛ばされた！ このままでは危ない！ そんなときにはあわてずさわがず、◀▶＋ガードと入力しよう。

◀回避バリアが発生すれば、追い打ちを狙ってきた相手を弾き跳ばして、自分に有利な状況を作ることができるのだ

バリアガード&回避バリア

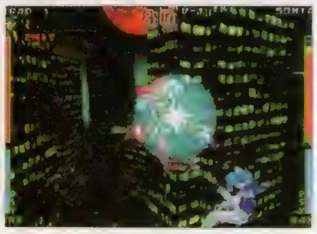
ガードボタンを押しながら✚キーを１回転させると、触れた相手を弾き跳ばすバリアを発生させることができる。このバリアはあらゆる攻撃を防ぐことができるが、発生させるにはサイコゲージが必要。さらに発生中は常にサイコゲージを消費するうえに、０になると発生させられなくなってしまうので頼りすぎには注意しよう。

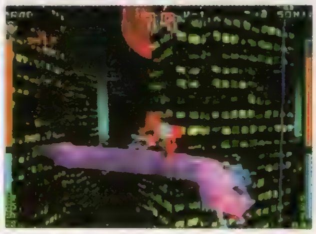
また、相手の攻撃を受けて吹き飛ばされているときに◀▶＋ガードと入力すると、サイコゲージを40％消費して黄色い回避バリアを発生させることができるぞ（サイコゲージがないと発生させられないのは通常バリアと同じ）。発生までにタイムラグがあるために、結界の壁が近いときなどはダメージを受けてしまうことがあるが、考えなしに追いかけてきた相手を弾き跳ばして、そのスキにこちらから連続技や超能力技を入れるなど、一方的に攻められるだけでなく、常に反撃のチャンスがあるのが『ＰＦ』のポイントと言えるだろう。

連続技

『ＰＦ』では、連続技はシステムとして組み込まれており、つなげられる技の種類は決まっている。右下にその組み合わせを表にしたものがあるので、まずはそれを見てほしい。

ここでのポイントは、連続技から超能力技につなげるコンボスペシャル。いわゆる「通常技キャンセル必殺技」は、『ＰＦ』ではこの形でしか成立しない。コンボスペシャル２は気をつけてつながないとすぐコンボクイックになってしまうので、ボタンは連打せずにヒットマークをよく見ながらつないでいくことが大事だ。また、超能力技のコマンドは先行入力が可能だぞ。


▲コンボスペシャルの例。弱►強とつないで相手が吹き飛んでいる最中にコマンドを入力。


▲強攻撃からそのまま超能力技につなげられる。いかに連続技を入れるかが勝負の決めて。

●『サイキックフォース』連続技一覧

コンボクイック	弱►弱►弱►弱
コンボショート	弱►強
コンボミドル	弱►弱►強
コンボロング	弱►弱►弱►強
コンボスペシャル1	弱►強►超能力技
コンボスペシャル2	弱►弱►強►超能力技

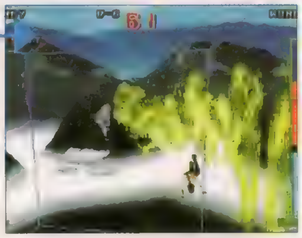
©TAITO CORP.1996

コンボスペシャルと結界の壁について

『PF』のバトルフィールドを区切る「結界」。この結界の壁は、自分から触れる分には何の問題もないが、相手の攻撃などを受けた結果壁に当たると、キャラは一時的に操作不能の状態になってしまう。だが、技の喰らい判定は残っているので、普段はガードされてしまうコンボスペシャルなどがつながるのだ。壁の使い方が勝敗を左右するぞ。

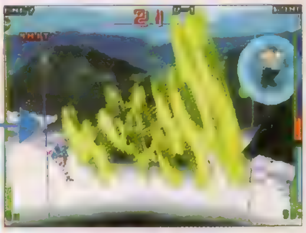
コンボの後に…

▲連続技が決まったら、やはり攻撃力の高いコンボスペシャルを狙っていきたいのが人情というもの。しかし、ただ単に超能力技を使えばよい、というものではない。状況に応じて技を使いわける必要があるのだ。



➡壁に当たらなかった場合

壁に当たることによる硬直がないために、バリアガードが間に合う。うかつに追い込んでいたら弾き跳ばされるところだった。



⬅壁に当たった場合

壁に当たったことによる硬直があるために、追い打ちの技が十分間に合う。追い打ちに超能力技を入れるか、それとももう1回連続技を入れるかの選択は、使用キャラなどによっていろいろ変わってくるぞ。

キャラ別おススメコンビネーション

それでは、『PF』に登場する8人のサイキッカーの紹介と、彼らが持つ超能力技の中から、コンボスペシャルに組み込みやすい技や組み込む際にちょっとしたコツが必要な技を数点紹介していこう。これらの中には、通常技にキャンセルをかけても、相手が壁に当っていなければ連続技（厳密にはコンボスペシャルではないが）として成立しない、という場合もあるので注意。そこで、実際に闘うときにあわてず技を出せるように、これを読んで闘いに備えておくことをお勧めするぞ。

BURN

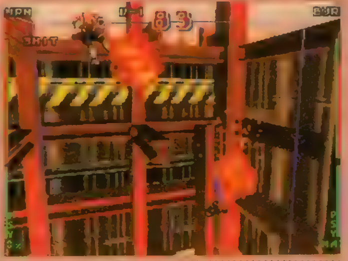
●バーン・グリフィス

友の心を開くため、魂を燃やす熱血野郎

バーンの超能力技といえば、ゴッドフェニックスやバーニングトレイルなどのハデな技が印象に残る。だが、コンボスペシャルに組み込むのならフレイムシュートが最適だろう。技の出が早く、サイコゲージの消費も少ないわりに、大ダメージを与えることができるぞ。

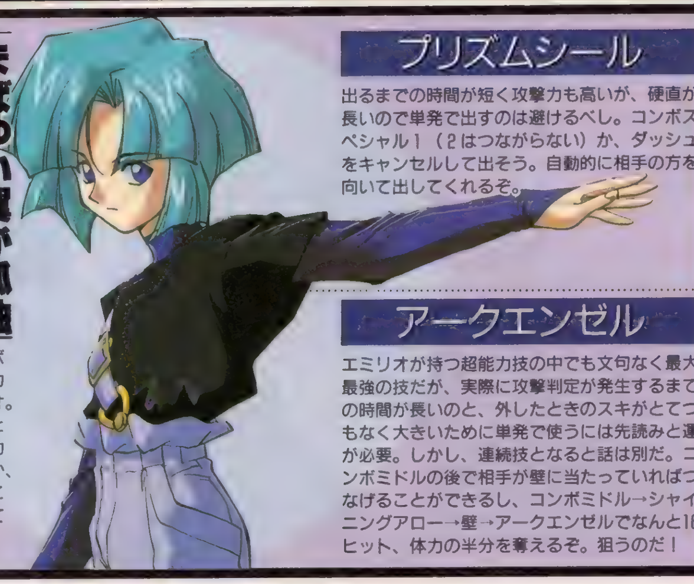
フレイムシュート

コマンドが簡単なのでキャンセルがかけやすく、コンボショートからでもコンボミドルからでもつなげることができる。また、ホーミング性能が高いので遠距離での牽制にも活躍してくれる。バーンで闘うならば、このコンボスペシャル→フレイムシュートの連係は押さえておこう。途中に壁が入れば、体力の3分の1は確実に減らせるぞ。



バーニングトレイル

ヒットした相手を動けなくするという特殊な技。ヒット後にもう1回コマンドを入力することで、爆発によるダメージを与えることができる。コンボの後に相手が壁に当たっていないとつながらないが、捕まえればクイックダッシュ→ゴッドフェニックスで体力の半分近くを奪うことができる。



EMILIO

●エミリオ・ミハイロフ

まばゆい翼が孤独を映す、哀しい目をした光の運び手

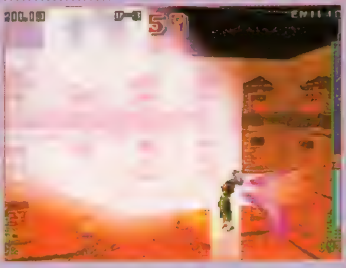
EXバージョンになって、コンボスペシャル1ならほとんどの超能力技がつながるようになったエミリオ。ただし、壁をコンボにからめようとするときには注意が必要だ。超能力技が出るのが全体的に遅めなためか、相手を壁にぶつけるのが早いと、こちらの技が出る前に相手が回復してしまうのだ。気をつけよう。

プリズムシール

出るまでの時間が短く攻撃力も高いが、硬直が長いので単発で出すのは避けるべし。コンボスペシャル1（2はつながらない）か、ダッシュをキャンセルして出そう。自動的に相手の方を向いて出してくれるぞ。

アークエンゼル

エミリオが持つ超能力技の中でも文句なく最大最強の技だが、実際に攻撃判定が発生するまでの時間が長いのと、外したときのスキがとてつもなく大きいために単発で使うには先読みと運が必要。しかし、連続技となると話は別だ。コンボミドルの後で相手が壁に当たっていればつなげることができるし、コンボミドル→シャイニングアロー→壁→アークエンゼルでなんと16ヒット、体力の半分を奪えるぞ。狙うのだ！



WENDY

明日は明日の風を呼ぶ、明るく元気な風使い

●ウェンディー・ライアン

ウェンディーは、コンボミドルの最後の強攻撃が2段技なために、キャンセルのタイミングが他のキャラとは異っている。ボタンは連打せず、タイミングを見てコマンドを入力しよう。基本はコンボショート→エアクレセント。コンボミドルだとつながらないこともあるので注意すべし。

エアクレセント1&2

コンボショートからの間に壁が入るとエアクレセントまでしかつながらないが、コンボスペシャル1→壁だとボルテックスストリーム→クイックダッシュ強攻撃までつなげることが可能。また、ボルテックスストリーム後のクイックダッシュ強攻撃はタイミングが難しいので、トレーニングモードで練習しよう。

ボルテックスストリーム

コンボの間に壁を入れないと、バリアガードが間に合うぞ。また、単発のときに喰らった相手が自分の方に吹き飛んできたら、クイックダッシュ→コンボミドルがつなげられる。そこで壁に当たれば、ボルテックスストリーム→クイックダッシュ強攻撃まで入るぞ。

WONG

悪の心に微笑の仮面、冷酷無慈悲な時の支配者

●リチャード・ウォン

ウォンは、戒めの洗礼以外にダメージを与える超能力技を持っていない。ゆえに、いかにこれを入れるかがポイントになってくるのだ。

ウォンは投げを連続技に組み込むことができる。コンボロング→壁→クイックダッシュ→投げや、投げ→壁→クイックダッシュ→投げ（位置による）などをつなげることができるぞ。

戒めの洗礼

普段はコンボショートからしかつながらないが、相手を壁に当てればコンボミドルからでもつながるぞ。また、単発で出したときに壁に当った場合、距離によっては投げがつながることもある。

剣のヒット後に←→→＋弱＋強と入力すると、さらに12本の剣を召喚してダメージを与えられる。これは必ず入れられるようになっておこう。

BRAD

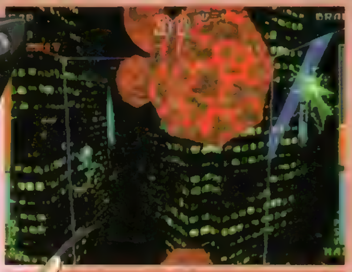
狂気の心に操られ、Gを操る重力使い

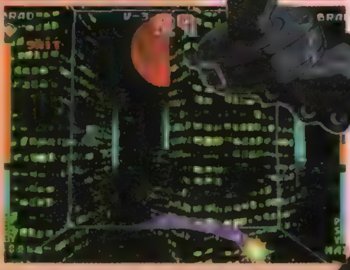
●ブラド・キルステン

さまざまな特徴のある超能力技を持つブラドだが、連続技に組み込める技は、なんとメガプレッシャー1つだけなのだ。これも、コンボスペシャル1ならともかく2でつなげるには壁が必要になってくる。だが、コンボショート→メガプレッシャーは、入れれば体力の3分の1は確実に減らせるし、入力も比較的やりやすい。ブラドを使うのならば、メイン技として積極的に狙っていこう。

メガプレッシャー

この技の特徴の1つに、相手を必ず下の壁に叩きつける、というのがある。結界の上の方で当てれば、アステロイドベルトをまとうための時間を稼げるぞ。





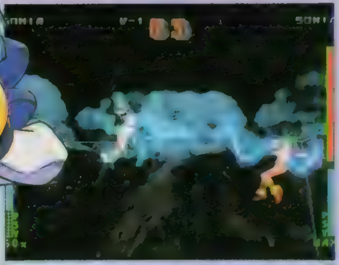
メテオハンマー

真正面が無防備になるが、技の出た後のスキが小さい。ヒット後に相手が壁に当たったときはクイックダッシュ強攻撃が間に合うので狙っていこう。ほかにも、距離によっては投げ→壁→メテオハンマーの3ヒットが成立する場合もあるので入力の感覚を覚えるように。

SONIA
●ソニア

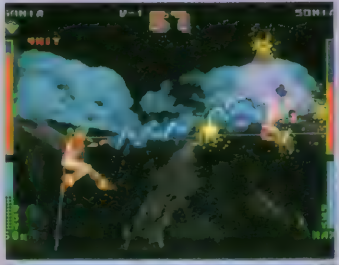
信じている人のために電光疾る、心優しき雷使い

ソニアは5つある超能力技のうち、エレクトリッガー、マグネットアンカー、エクスキューション、ギガンティックドリルの4つの技をコンボスペシャル1に組み込むことができる。さらに、壁を組み合わせることによって、すべての超能力技をコンボとつなげることが可能なのだ（もちろん、例外はある）。結界のどこにいても、臨機応変に闘えるぞ。



マグネットアンカー

攻撃力は0だが、ヒットした相手の動きを止めて自分の方に引き寄せ、そこに攻撃することができる。ただ、連続技に組み込んで、相手が壁に当たっていると次の連続技が入らないことがあるのだ。



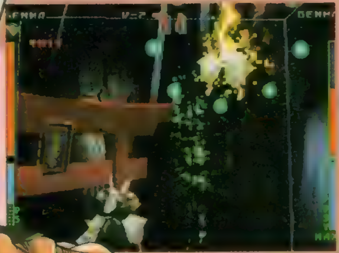
エクスキューション

ソニアの超能力技の中では最大の攻撃力を誇るが、その分硬直時間も長いのがエクスキューションの特徴と言えるだろう。ただし、技の出が早いので、コンボスペシャルは1も2もバッチリつながってくれる。他にも壁をはさんだり、マグネットアンカーからつなげたりと、使い勝手のよい技だ。

GENMA
●六道玄真

破魔の秘術が爆発し影に潜みし魔を叩く男一匹退魔師稼業

玄真の超能力技は、それぞれの使い所がハッキリしているのが特徴だ。例えば、降雷珠は連続技の要となる技だし、追加コマンドでおなじみの呪縛殺はゲーム中最強の破壊力を誇る。さらに、驚異的な方向補正能力を持っているので単発での使用に適しているなどの特性も持っている。



降雷珠

この技の特徴は、当たった相手が必ず結界の下方向に落ちていく、ということ。この落下中は完全に無防備なので、真下からならコンボスペシャル→コンボスペシャルがつながるのだ。ただし、コンボスペシャルの後に壁に当たるとつながらないぞ。

呪縛殺

追加コマンドの入力に成功すれば、体力の半分近くを奪うことができる。その、攻撃力は「PF」の超能力技で最大。壁を組み込めば連続技にもなるが、そうすると攻撃力に補正がかかってダメージが小さくなってしまう。できるだけ単発で使っていこう。

GATES
●ゲイツ・オルトマン

独り復讐の道を行く怒れる鋼の狩人

ゲイツは重量級キャラにも関わらず、さまざまな連続技を持っている。ところが、通常技の出が遅いために連続技に持っていくのがツライのだ。他のキャラとは、コンボや超能力技のコマンド入力のタイミングが微妙に違う、というのも、ゲイツを扱いづらいキャラにしている要因の1つだ。だが、攻撃力の高さはトップクラス。1度捕まえれば、最低でも体力ゲージ3分の1は奪うことが可能。

プラズマカノン

コンボスペシャルでこの技を入れるのがまず肝心。技自体の攻撃力は0だが、相手の動きを止められるので、さらに連続技が入るのだ。弱攻撃が入ったらこれにつなげよう。

ブーストアーム

いわゆるロケットパンチ。パイルバンカーへの布石技だが、ヒット時の威力、特に削りダメージの大きさは、スキの大きさにも関わらず単発で狙うだけの価値があると言えよう。

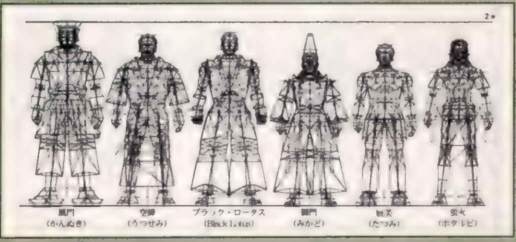
この『BB』が、武器モノ格闘の新境地を切り開く!

『TOBAL No.1』に続くスクウェアの3D格闘第2弾『ブシドーブレード』。このゲームは『トバル』以上に独創的な要素をたくさん持っているぞ。時間制限や体力ゲージは存在しないし、地形変化に富んだフィールド内を自在に移動することができるようにもなっている。和風のコスチュームを着たキャラが刀を持っているところを見ると戦国時代の話だと思っちゃうけれど、実は現代が舞台だったりもするしね。とにかくシステム的にも設定的にも、かなり個性的な格闘ゲームだといっていいだろう。

今月は、まだきちんと紹介していなかった2人のキャラと、8種類の武器について紹介していこう。これで少しは『BB』というゲームのことが理解できるはずだぞ。

●ゲーム中のスタイルでの対比

(下駄や帽子のため、実際の身長ではありません)



▲メインキャラ6人の身長を比較したもの。ワイヤーフレーム状態でも、下駄をはいていたりすることがわかってもらえるだろう。

ブシドーブレード

BUSHIDO BLADE™

ブシドーブレード

ジャンル	3D対戦ACT	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	冬予定		

白髪交じりのオールバックがトレードマークという、6人の中で最年長となる剣士。少々お腹が出てきてはいるものの、熟練した巧みな剣さばきは健在だ。彼と戦ったことのある者は、その変幻自在な戦い方を「かげろうを相手にしているようだ」と表現したという。

日本、島根出身。55歳。

空蝉

【うつせみ】

蛍火

【ホタルビ】

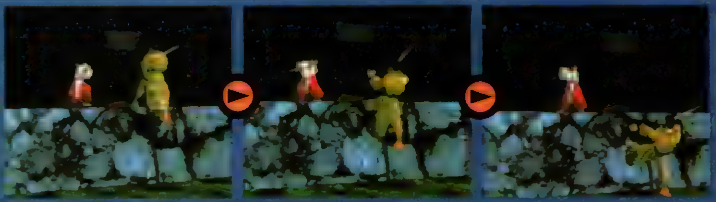
ウェーブのかかった美しい金髪からもわかるように、彼女は日本人ではない(「蛍火」という名は、金色の髪が闇夜に飛ぶ蛍を思わせるところからつけられた)。忍者の修行をした経験も持っているため、他のキャラよりも身のこなしが素早い。もちろん剣術にも秀でた使い手だけに、どんな武器でも扱うことができるのだが……。

ロシア出身。25歳。

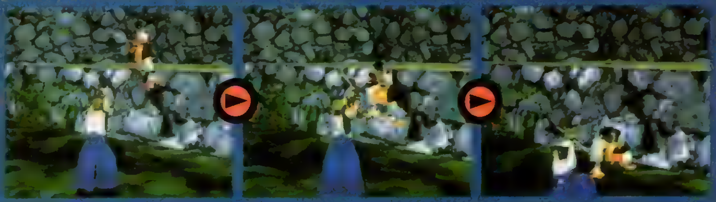
フィールド内を自由に動き回って戦おう!

フィールド内には、段差や穴、壊れた家屋、石灯籠といった地形（障害物）が存在している。そんな場所で戦うことになるだけに、キャラクターたちは様々な行動がとれるようになっているぞ。下に紹介したのはその一例。相手に下の段に落とされるのと自分から降りるのとでは、ダメージやスキが大きく違ってくることが写真からも想像できるだろう。また、サイド・ステップやバック・ステップという行動は、戦闘結果にも大きく影響してきそうだ。時代劇などでもおなじみの(!?)サイド・ランニングが可能な点もうれしいよね！

落下シーン



降りるシーン



昇るシーン

後ろに走る バック・ランニング

サイド・ステップ

バック・ステップ

横に走る サイド・ランニング

『BB』の真の主役は、これら8種類の武器なのだ!

プレイヤーは6人の中から1人を選んでプレイする。その時、使用する武器も右の8種類の中から選ぶことになるのだ。もちろん、キャラごとの能力差はあるけれど、それ以上に「どの武器を使うか」が戦い方に大きく影響してくるぞ。

武器ごとの詳しい説明は次のページを見てもらうとして、ここではその作者たちを紹介しておこう。永渓は15世紀後半の人物。グランベールも同じ時代の人で、永渓の弟子に当たる。峡雲は13世紀（鎌倉時代）の名刀工だった人物だ。

備前國住宇廿永渓（びぜんのくにすみうがいえいけい）

ラウル・ダランベール

備前國住 峡雲（びぜんのくにすみきょううん）

武器の対比

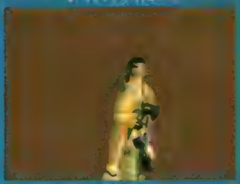
能力の異なる8種類の武器が用意されているぞ

かなづち

上段の構え

中段の構え

下段の構え



全体
82～83cm
※正確な計量は困難

重量
4.5kg

見た目はウォーハンマー（打撃を加えるための槌頭と、突き刺すためのピックが先についている西洋の武器）に似ているが、まったく別の物である。作者も武器の名も不明だが、一説によると永渓が「紅葉切」を作る時に使用していた金槌ではないかともいわれている。両手持ちの武器。

◀見るからに重そうな武器だ。力がないと扱えない？

キシドーソード

上段の構え

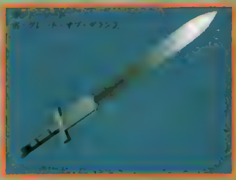
中段の構え

下段の構え

全体
85cm

刃身
65cm

重量
4.1kg



ダランベールが作った両手持ちの剣で、「グレート・オブ・ダラン2」の名がついている。保存状態があまりよくなかったため、本来の切れ味は薄れてしまっている。もっとも、この剣の主目的は重量を生かした打撃（叩きつけ）にあるので、そう心配する必要もないだろう。

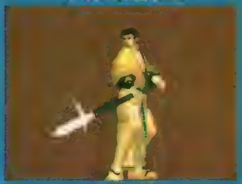
◀上半身の動きを見ることで、重さを実感できる。

薙刀【なぎなた】

上段の構え

正段の構え

下段の構え



柄長
136cm

刃身
45cm

重量
2.2kg

刀のような刃を持つ柄の長い武器。峡雲の作といわれる「霞まとい」だが、刀身の短さや鎌状の刃がついていることから、当初は別の武器として作られた可能性も指摘されている。薙刀としては小ぶりなものの、他の刀に比べれば十分に長いため、中間距離での戦いで威力を発揮しそうだ。

◀蛍火の扱う薙刀に苦戦中の辰美。長いリーチが魅力。

野太刀【のだち】

上段の構え

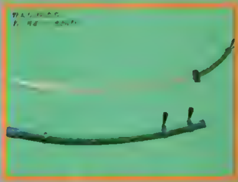
正段の構え

下段の構え

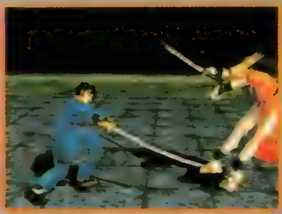
刃長
93.2cm

反り
3.9cm

重量
1.9kg



この「月影」も峡雲の作といわれている。両手用の武器であり、かなり遠くまで攻撃できる。だが同時に剣が大きいために、ふりかぶってから実際に攻撃するまでに若干のタイムロスも生じてしまう。当たれば大ダメージを期待できるが、その分スキも大きい武器といえるだろう。



◀蛍火の打刀と比較することで野太刀の長さがわかる。

武器次第でキャラの能力も劇的に変化するのだ

打刀【うちかたな】

上段の構え

中段の構え

下段の構え

刃長
69.3cm
反り
2.1cm
重量
1.5kg

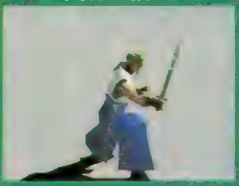
鎌倉時代の太刀である「夕霧」(作・峡雲)を打ち直して作ったのがこの「紅葉切」(作・永渓)だ。基本的に両手で扱うが、ときには片手で使用することもできる。刃長があるため間合いが広く、同時に接近戦にも対処できる。しかし振りがぶるため、技の出だしは遅い部類といえる。

◀クセのない、もっともオーソドックスな剣といえる。

セイヨーブレード

上段の構え

中段の構え



下段の構え

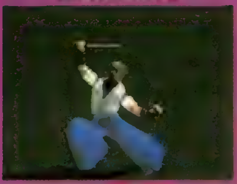
全体
79cm
刃身
64cm
重量
1.4kg

この「スライシング・ソード」は西洋で一般的なロングソードで、作者はダランベール。切れ味が抜群によかったため、スライシング(薄く切る)の名がついている。剣が曲がっておらず、両方に刃がついている点が特徴だ。片手で扱えてスキも小さいため、初級者でも楽に扱える。

◀打刀と同じように初級者でも使いこなせる武器だ

セイヨーツルギ

上段の構え



中段の構え

下段の構え

全体
72cm
刃身
60cm
重量
1.2kg

「ストライキング・ソード」は曲刀型で片刃のサーベル。ダランベールが「紅葉切」を目指して作ったというだけあって、同時代の西洋の剣とは比べ物にならない切れ味を誇る。8種類の武器の中では一番短く、リーチと攻撃力に難がある。だが同時に、一番扱いやすい武器でもある。

◀手を包むように護拳がついている点も特徴だ。

細剣【レイピア】

上段の構え

中段の構え

下段の構え

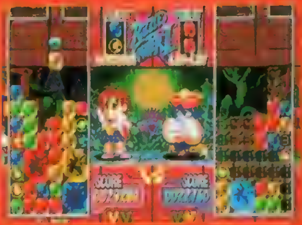
全体
75cm
刃身
63cm
重量
0.9kg

「グレアリング・ニードル」という名のこの剣は作者不明である。刺すことが主目的の武器である関係上、剣の長さの割に攻撃範囲は広めだ。刃が両側についているため、一応、斬ることもできる。現代に製作されたものであり、折り畳み式になっている点が非常に珍しい。

◀スピードは速いが、相手の攻撃をさばくのは難しい

カプコン初の落ちモノPZG

現在アーケードで人気沸騰中の落ちモノPZG「スーパーパズルファイターⅡX」が、早くもPSに移植されることが決定！「ストⅡ」などの対戦ゲームで知られるカプコン製のPZGってこともあり、練り込まれたゲームシステムによる1人プレイはもちろん、対戦プレイの熱さもバッチリ保証するぞ!!



スーパーパズルファイターⅡX

SUPER PUZZLE FIGHTER II X（略して『スパズル』）が、早くもPS移植決定!!

スーパーパズルファイターⅡX

ジャンル	PZG	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

 ©CAPCOM 1996 ※画面はアーケード版のものです。

ゲームに登場するのは、おなじみ『ストリートファイターZERO2』

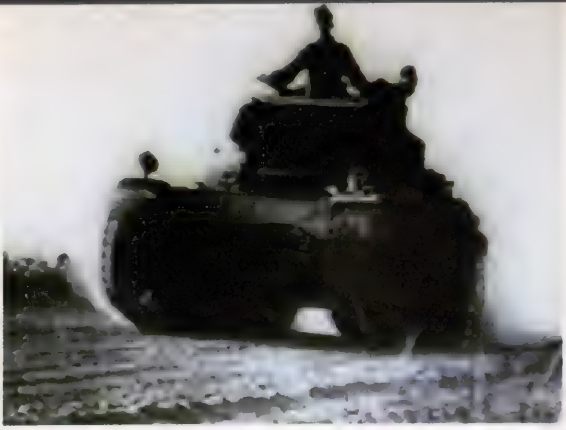
『ヴァンパイアハンター』の8キャラ!

ルールは簡単だけどキモチい～い♥PZGなんです!

このゲームでは、2つ1組で上から落ちてくるジェムを積み重ねていき、同じく上から落ちてくるクラッシュジェムを同色のジェムに接触させることで消すことができる。この時、消したジェムの数によって相手側にカウンタージェムという、いわゆるおじゃまブロックを降らせることができるのだ。これで相手側のジェム落下口をふさげば勝ちとなるぞ。

本格派ウォーSLGがPSに登場!!

PANZER GENERAL



パンツァージェネラル

第二次世界大戦のヨーロッパ戦線をリアルに再現!!

海外で高い評価を得ている本格派ウォーSLGが、いよいよ日本のプレイステーションにも登場する。第二次世界大戦のヨーロッパでの戦闘を雰囲気タップリに再現した、ミリタリーファンなら必見の作品だ！

この『パンツァージェネラル』は、パソコンの世界で好評を博した本格派ウォーSLGだ。日本でもすでにパソコン版が発売されているので、名前を聞いたことのある人もいるはずだ。アメリカではゲーム雑誌の人気No. 1に選ばれるなど高い支持を集めており、すでに続編も登場しているほどの人気作だ。

ゲームの基本的な進行は、ヘックスタイプの地図上で自軍の部隊を移動させ、敵を撃破しながら目標となる都市を占領していくというもの。同タイプのウォーSLGをプレイしたことのある人なら、誰でも簡単に理解できる。メインとなるのは陸上での戦闘だが、マップによっては航空機や艦船などのユニットも登場し、陸・海・空を舞台にした立体的な戦闘が展開されることになる。登場するマップは歴史上の有名な戦場が舞台となっており、使用するユニットもタイガー戦車をはじめとする実在の兵器がズラリと揃っている。いずれもミリタリーファンにはおなじみのものばかりで、臨場感あふれるリアルな雰囲気が堪能できるのだ。

今回発売されるPS版は、メッセージなどはすべて英語表示となっているが、操作はアイコンを使用したわかりやすいものとなっているから、みんなも恐れることなく(?)プレイしてみてほしい！

▲マップはヘックスを使用している、SLGではおなじみのタイプだ。拡大・縮小によって、画面に表示する範囲を変更することもできるのだ。

▲攻撃は、基本的には隣接する敵ユニットに対して行われる。カーソルを敵ユニットに合わせると、予想される損害が表示されるので、不利な戦いを避けることもできるようになっている。

▶いざ戦闘を実行すると、敵味方双方の部隊が拡大されて、互いに攻撃を行う様子がアニメーションで表示される。塹壕や野砲で防御された地形を攻撃する際には、思わぬ反撃を受けることもある！

Panzer General
パンツァージェネラル

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	11月予定		

 ©XING 1996

灼熱のアフリカから厳寒のロシアまで、39の戦場がキミを待つ!!

このゲームに収録されたシナリオは、その大半が第二次世界大戦においてヨーロッパで実際に行われた戦闘が題材となっている。〝ノルマンディ上陸作戦〟や〝バルジ大作戦〟といった映画や本でおなじみの作戦の数々が、地形や天候まで忠実に再現されており、歴史を追体験する楽しさを味わうことができる。なかには、ドイツ軍がイギリスに侵攻する〝あしか作戦〟のように、可能性はあったが実際には行われなかった戦闘まで用意されているのだ。マップの総数は39種類と、かなり遊びごたえのある量が揃っているぞ！

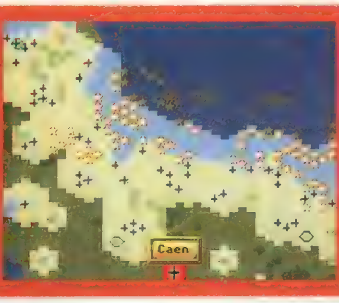
東部戦線

大量の戦車を投入したバルバロッサ作戦によって、ソ連に侵攻を開始したドイツ軍。史実では、首都モスクワまであとわずかに迫ったところで雪に阻まれて後退を余儀なくされたが、はたしてゲームではどんな運命が待っているのか？

▲東部戦線における重大な転機となった、スターリングラード市の攻防戦。

西部戦線

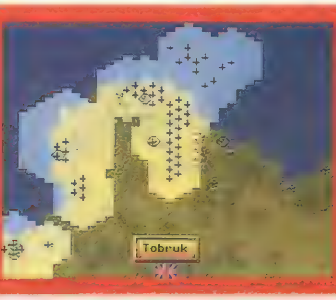
一度は、ヨーロッパ大陸から連合軍が駆逐された西部戦線。ドイツ軍がイギリス侵攻に失敗し、連合軍がノルマンディに再上陸した後は、バルジ大作戦をはじめとする激戦が何度も展開されている。



▶〝史上最大の作戦〟と呼ばれる連合軍のノルマンディ上陸作戦。

北アフリカ戦線

智将ロンメル率いるドイツ・アフリカ軍団と、イギリス軍とが激しい攻防を繰り広げた北アフリカ戦線。史実では、アメリカ軍の上陸によって連合軍が勝利した後は、戦場がイタリアへと移っていった。

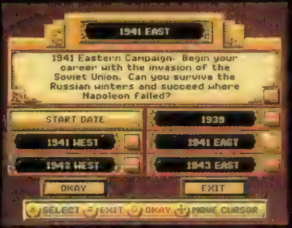


◀イギリス軍の拠点である、トブルク要塞を奪取せよ！

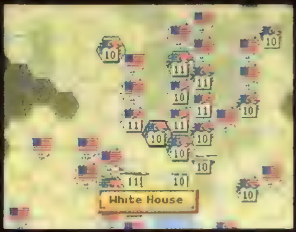
キャンペーンモード

ドイツ軍として欧州各地を転戦!

キャンペーンモードでは、プレイヤーはドイツ軍を指揮して、いくつもの戦場を次々と転戦していくことになる。それぞれのマップでは、目標となる都市を占領するまでにかかったターン数によって勝利レベルが決定され、それによって次に向かう戦場が変化していく。ドイツ軍が大勝を続けていけば、最終的にヨーロッパを制してアメリカ本土を急襲するといった、実際の歴史とは異なる展開も見られるのだ！



◀プレイの開始時期や戦闘地域が異なる、5種類のキャンペーンが用意されている。



▶アメリカの首都ワシントンにドイツ軍が上陸する、なんて展開も用意されている！

経験を積んでユニットを強化させろ!!

キャンペーンモードでは、それぞれの部隊が戦闘を繰り返して経験を積むことで、同じタイプの異なる兵器へと進化することができる。この際に選択可能な兵器は、史実で登場した年代に合わせて追加されていくから、プレイヤーは戦争の推移とともに、兵器の変遷をも実感することができるのだ。

▲戦車の型式といった、バリエーションが豊富なのも、ファンには嬉しいところだ。

シナリオモード

連合軍側でもプレイが可能!!

シナリオモードでは、ゲームに登場する39種類のマップの中から1つを自由に選んでプレイすることができる。しかもこのシナリオモードでは、ドイツ軍だけでなく連合軍側でもプレイすることが可能。もちろん、2人で対戦もできる！

◀ドイツ軍、連合軍のどちらも、プレイヤーかCOMかを自由に選択することができる。

▶キャンペーンに登場する戦闘は、どれでも自由に選んでプレイすることができるのだ。

DEPTH

音楽ソフトが2本登場！

美麗なグラフィックの海の中を、イルカとともに自由に散策。そして、行く先々で見つけたさまざまな旋律をプレイヤーが自由にアレンジできる。気ままにプレイできる心地良い1本だ。

DEPTH
ーデプスー

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	12月予定		

旋律を求めて海をさまよう…

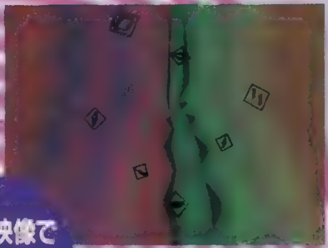
イルカとともに幻想的な音の世界へとおもむく…

広大な海の中でさまざまな旋律を集め、それらを組み替えていくことで、自分好みの曲を創ることができるという〝ミュージックＡＶＧ〟、それがこの『ＤＥＰＴＨ』だ。プレイヤーをナビゲートしてくれるのは、左の写真のイルカ。このイルカを操作して、海の中に12ステージ存在する〝音の世界〟へと入って行くのだ。中には各ステージ独自の旋律が流れていて、イルカの泳がせ方を変えることで、早弾きやロングトーンなどのアドリブも簡単にできるようになっている。各ステージの旋律は、一度味わうと自動的に記憶される。これらを集めて、新たな音の世界を創り出すのだ。

▶この画面で旋律のパターンを組み替えることができる。8つあるトラックのエフェクトは自由に変化させることが可能。

超美麗画面も要チェックだ！

このゲームには、幻想的な海中のグラフィックだけでなく、サイケデリックなカラーサイクルのグラフィックも用意されているぞ。プレイヤー自身がバックの音楽をアレンジできるのはもちろん、グラフィックを動かすこともできるのだ。プレイしながら〝どこか〟へトリップしちゃう人が出てくるかも？



音楽と映像で幻想世界へトリップ

今までになかったタイプの パラッパラッパー

ちょっとドジだけど、がんばりやさんのパラッパとなってラップをきざもう！　このソフトは、プレイヤーのリズム感とセンスが問われる新感覚のゲームなのだ。リズムにノッてカッコよくキメられるかな？

ラップに合わせてボタンでアクション！

主人公
パラッパくん
愛しのサニーちゃんのためにラッパーをめざす？

ヒロイン
サニーちゃん
明るい性格の女の子。まさに花のように可憐なのだ。

さあいっしょにノッてみよう!!

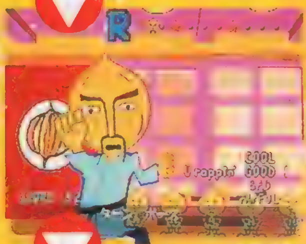
熱いラップで、彼女のハートはボクのもの！

簡単なボタン操作だけでラップが楽しめるという音楽ゲームの登場だ。プレイヤーは主人公パラッパとなり、次々登場する先生の〝お手本プレイ〟と同じようにラップをきざんでいくのだ。パラッパは、声でラップをきざむと同時にアクションもキメてくれる。リズムに合わせ、テンポよくボタンを押して、ノリノリでラップしよう。慣れた頃には、キミもラッパーだ！

わお・・・ボクも強いヒーローになりたいなあ。

◀はたして彼はサニーちゃんの心をつかめるか？

◀強いヒーローに憧れるパラッパは、ステージーでカラテの修行に励むことになる。キックやチョップを、ラップのリズムにノッて覚えていくのだ。



▶画面上に出るボタン表示とおりに、コントローラボタンをタイミングよく押していくのがこのゲームの基本。先生のお手本を目と耳で覚えよう。

◀この場合、Rボタンを2度タイミングよく押せば、「ターン！」「ポーズ！」といったラップをカッコよくキメられるというワケだ。

COOL!

凝った演出にも注目！

プレイヤーのラップにリズム感がないと、流れている音楽までもがヘンになり、横にいる先生もあきれて寝たりしてしまうことがある。逆にうまいラップをキメると、先生が逃げ出して、自分だけで自由にオリジナルのラップがきざめるフリースタイルのモードになるのだ。

◀▲ストーリーは、全編ラップで展開していく。テンポよく物語が進んでいくぞ。

パラッパラッパー

ジャンル	リズムアクション	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	今冬予定		

©Sony Computer Entertainment Inc. RGStyle™ © Rodney A. Greenblat/Interlink

東京SHADOW

マルチシナリオが魅力のホラーAVG

実写とCGの融合によるビジュアルもさることながら、やはりこのゲームの最大の魅力は、プレイヤーの選択によって幾つにも分かれる、壮大なストーリー展開にあるといってもいいだろう。今回はその複雑ともいえるシナリオの分岐に迫っていくぞ。

東京SHADOW

シャンル	AVG	価格	¥8,800
メーカー	タイトー	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	9月予定		

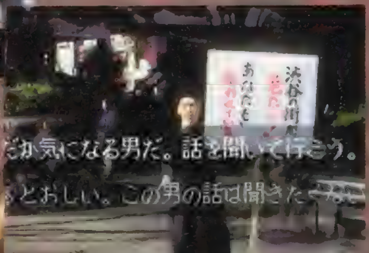
戦慄のオープニングビジュアル

ストーリー前半の流れを紹介!

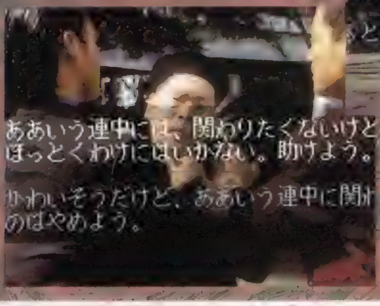
恋人・京子とのデートのため、渋谷に向かう主人公・ヒデ。行き交う人々、見慣れた街並み、いつもと変わらない渋谷。だが、闇ではおそるべき陰謀がヒデと京子を待ち受けていた…。といった感じで始まるストーリー。このゲームでは、選んだ選択肢によっては、その後の展開が大きく違ってくる。ここでは物語冒頭でのシナリオ分岐ポイントを簡単に紹介するぞ。

まず最初の分岐は、京子とのデートの待ち合わせ場所に向かうためJR渋谷駅を出た所。ここでヒデは、謎の宗教を布教する男に出会う。この男の話を聞くか聞かないかで、その後の展開が変わる。布教している男の話を聞いた場合、男がヤクザ風の男たちに襲われるので、それを助けるか、助けないかでも、その後の展開が違ってくるのだ。

▲ＪＲ渋谷駅を出たとたん、空に赤い稲妻が……。しかし、他の人たちは全然気がつかないようだ。いったい……。



▲プラカードを持って必死に何かを訴えてるようだ。これからの事件に関係あることが聞けるかもしれないぞ。

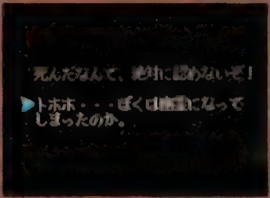


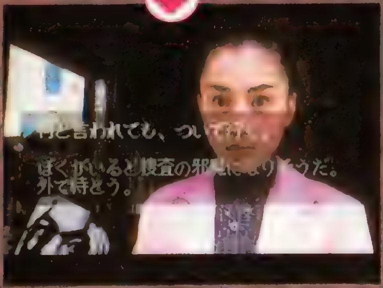
◀しばらく布教男の話に耳を傾けていると、ヤクザ風の男たちがからんできた。彼を助けるか？　ほおっておくか？　さて？

重要なシナリオ分岐ポイントをチェック！

分岐1 主人公・ヒデの死

シナリオが進むとヒデは何者かによって殺されてしまう。ここが最初のポイントで「どこで殺されたか？」によって、その後のシナリオがほぼ決定してしまうのだ。[illegible]イベントのあとは、渋谷109前で妙な格好をした女の子から魔法ショップのチラシを見せられるイベントがある。ここでチラシを受け取ると、魔法ショップへ行くことができる。チラシを受け取らないとライブハウスへ行くことになる。



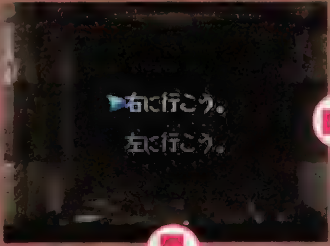


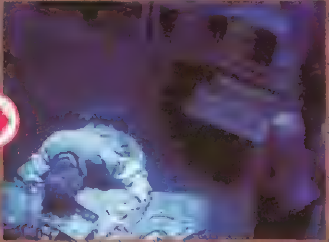
▲女の子にチラシを貰うと魔法ショップへ行くことができる。[illegible]

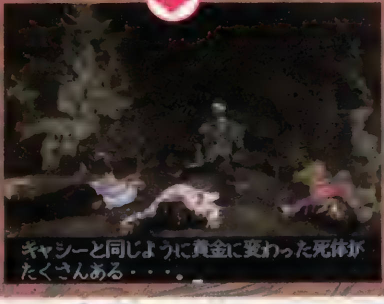
◀ライブハウス前では、[illegible]

分岐2 地下の分岐点

死亡してしまったヒデは、渋谷の地下迷宮に落とされてしまう。幽霊となり、さまよっていると、何者かに捕らわれている京子を発見する。彼女を導いて、同じく捕らわれていた2人の女性、亜希子とキャシーと共に脱出を成功させよう。そのあと3人は、普通なら[illegible]かチャネリングの部屋に行くのだが、ある条件を満たしていると左右に分かれた地下道に行くことになる。ここで右か左かの選択でシナリオが変化する。







▲[illegible]

◀[illegible]

そしてクリア後は？

ゲームをクリアすると（途中でゲームオーバーになっても可）、それまで自分の通ってきたルート表とシナリオ達成率を見せてくれるのだ。基本的に1回クリアで、達成率はだいたい3％前後。これはかなりのボリュームだね。さて、じつはこのゲーム、大きく分けて5種類のシナリオが用意されているのだ。しかし、今回上で紹介したものは4種類しかない。では、最後のもうひとつは……？

◀ルート表は1画面に収まりきれないほど巨大。クリアすれば、直前のプレイの好きな所からもう一度できるのだ。これはなかなか便利だ。しかも通ったルートはちゃんと表示されるので、次のプレイに役立つぞ。

オマケゲームだってバッチリ！

このテのＡＶＧにはオマケゲームは付きモノ。もちろんこのゲームにだって、ちゃんと用意されているぞ。プレイできる場所は、地下で京子たちが捕まっている部屋。ここにはいろいろなモノが置いてあるが、その中のテレビにカーソルを合わせボタンを押せばＯＫだ。タイトルが表示されたあと、なつかしの『スペースインベーダー』がプレイできるのだ。タイトーさんらしいオマケだよね。

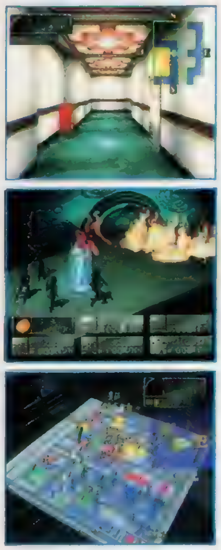
▲タイトルがなぜ「名古屋ＳＨＡＤＯＷ」なのかわからない人は、お父さんに聞いてみよう。

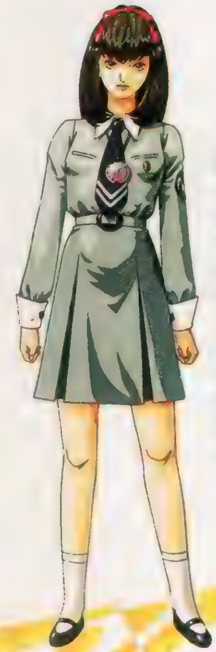
▶なつかしの「インベーダー」だ。あの〝名古屋撃ち〟や〝レインボー〟といったウラワザだってちゃんとできるぞ。

©西谷史・シップス／メディアワークス　©TAITO CORP.1996

本物(ペルソナ)は、RPGの世界を変える。

多感な青春時代、だれもが人生を大きく左右する選択にせまられる。
この時、冷静に自分を見つめ直せる人は意外と少ない。
―本当の自分を発見する―
これは簡単そうで難しいこと。
しかし、すべてはここから始まりここに帰結する。





園村麻希（そのむら　まき）
●通称：マキちゃん
主人公のクラスメートで明るく優しい少女。人に対して礼儀正しいが、幼少のころより入退院を繰り返していたために世間知らずな一面も見られる。ここ一年は再び入院生活を強いられているため現在は体学中である。
ちょくちょく彼女の見舞いに訪れているクラスメートたちによれば、最近は調子も良さそうなので、近々退院できるのでは？と見られている。

女神異聞録 ～ペルソナ～

BE YOUR TRUE MIND

プレイステーション専用ソフト ロールプレイングゲーム（1人用） **9月20日発売予定** 価格6,800円（税抜）

©1996 ATLUS.

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

〔ご利用方法〕 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777＃）を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、＃を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝日除く

" "マークおよび "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

■スタッフ募集中！〔職種〕1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 株式会社アトラス
ATLUS

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。
PlayStation
The Future Is Now SNK
真打ち登場!!!
侍魂、プレイステーションに見参。
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
©SNK 1995
プレイステーション版
[サムライスピリッツ斬紅郎無双剣]
好評発売中/価格5,800円(税別)
◆インターネットで最新情報 SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス ※電話番号はお間違えなく。
祝! SNK参入 バーコードを送れ!キャンペーン
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」と「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」
の2タイトルを買うと、"豪華オリジナルイラスト集"が抽選で3,000名に当たる!
プレゼント内容:SNKスペシャルアートブック(完全オリジナルイラストも収録)
●応募方法:「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」と「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」の2タイトルのソフトラベルに印刷されているバーコード部分を切り取って
官製ハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を明記のうえ、下記の宛て先までお送りください
●宛て先: 〒107 東京都港区赤坂8-1-22 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 「バーコードを送れ!キャンペーン」係
お問い合わせは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL.03(3475)7444まで。
10月末消印有効
発送をもって発表にかえさせていただきます

攻略 Station

女神異聞録ペルソナ
TOBAL No.1
ストリートファイターZERO2
MEGATUDO2096

ゲーム画面：©1996 ATLUS　CG：池田爆発郎

女神異聞録PERSONA
ペルソナ

いよいよ発売直前！ 基本知識からシステム解析まで、序盤ストーリーをわかりやすく攻略。今から予習しておこう！

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	9月20日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
前シリーズを踏襲した雰囲気と、伏線バリバリのストーリーに惚れまくり。「仲魔」が「ペルソナ」に変わっても全然違和感ないし、交渉＆合体も相変わらず楽しい。今もサトミタダシ薬局の歌が頭の中で流れているほどハマってます（笑）。それぞれのキャラの性格設定がしっかりしてるので感情移入はしやすい。ストーリーを楽しみたいなら、面倒でもすべての人の話を聞くことをオススメ。攻略はプレイサポートを中心にして物語にはほとんど触れてないので、あれこれ勘ぐりながら進めて下さい。 （PON）

ゲーム序盤マップ付完全攻略

瀬田区御影町、聖エルミン学園。空き教室での"ペルソナ様遊び"の後、蝶に導かれる不思議な夢を経てゲーム開始となる。病院のイベントがあるまでアクマは出現しないので、最初のうちにゆっくりとゲームの基本操作や3Dの歩き方などに慣れておこう。序盤はほとんど一本道だし、3Dダンジョン部分にはすべてマップをつけてあるので、迷うことはないはず。気になる戦闘とコンタクトについては、後半から詳しく解説していくぞ。

◀自分の未来が見えるという、"ペルソナ様遊び"がすべての発端。
▼長期入院している麻希の見舞いも兼ねて、病院に行くことになる。

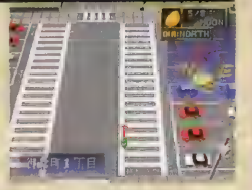
謎の人物 フィレモン

▶夢と現実の狭間で会う蝶の仮面の男によって、主人公たちはペルソナ使いの能力を授けられる。彼は何者なのか気にかかるが、フィレモンという名前以外はすべて謎だ。

スケールによる画面の違い

2Dフィールド画面

街のフィールドは2Dで表示。パーティは人型のシンボルで表され、この画面上を移動していく。車道を横切るときは、ちゃんと横断歩道を渡ろう。

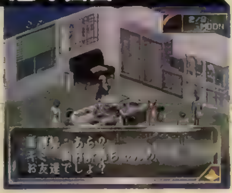


3Dダンジョン画面

街マップから大きな建物（ダンジョン）に入ると、奥行きのある3D画面に切り替わる。ここではプレイヤーの視点で進んでいくことになる。

クォータービューADV画面

街の施設やダンジョン内の部屋に入ったときにはこの画面に切り替わり、人と会話をすることができる。このとき、イベントが起こったりもするぞ。



カニ歩きや後退で移動時間短縮

移動中にL1かR1で平行移動、✚キーの下で後退することが可能。これをうまく使えば、ジグザグに入り組んだマップもラクに進めるぞ。また、道を間違えたり、行き過ぎたりしたときに、いちいち方向転換しなくてすむので、移動時間の短縮にもなるのだ。

▲階段を上り下りにも効果てきめん。すごく速いぞ。
◀2Dフィールドを歩くときも細かい調節ができて便利。

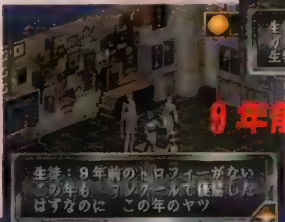
聖エルミン学園 いろいろな噂が飛び交う校内

スタート地点である保健室を出たらすぐに出口を目指さず、まずは校内を隅々までまわろう。人間関係や町の様子などがうかがえる、さまざまな噂話が聞けるはずだ。ムダなメッセージは1つもないので、面倒くさがらずにすべての人の話を聞き、ひと通り頭に入れておこう。ついでにオートマップも完成させておくと後で役に立つぞ。

セベクを警戒する生徒

▶何人もの生徒がセベクに対してさまざまな疑問を抱いている。

9年前に何が……？



◀この学園の過去に何が秘められているのだろうか？

▶麻希に関する情報で、よく出てくる"楽園の扉"という言葉。深い意味が隠されていそうだ。

三角関係!?

▶麻希の親友が付き合っている彼は、麻希にとっての憧れの人。この事実をどう捉える？

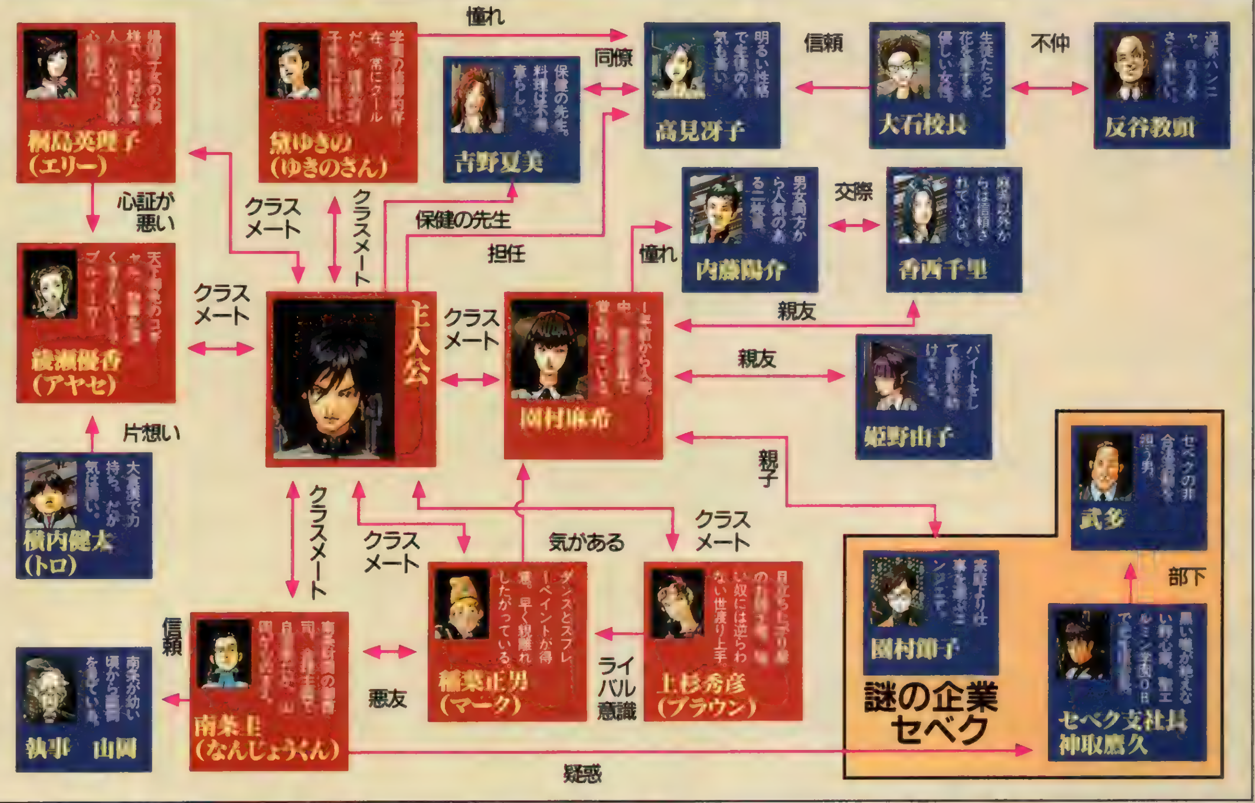
◀演劇部には伝統の劇があるらしい。トロフィーが紛失したことと関係があるのだろうか？

キーワードチェック

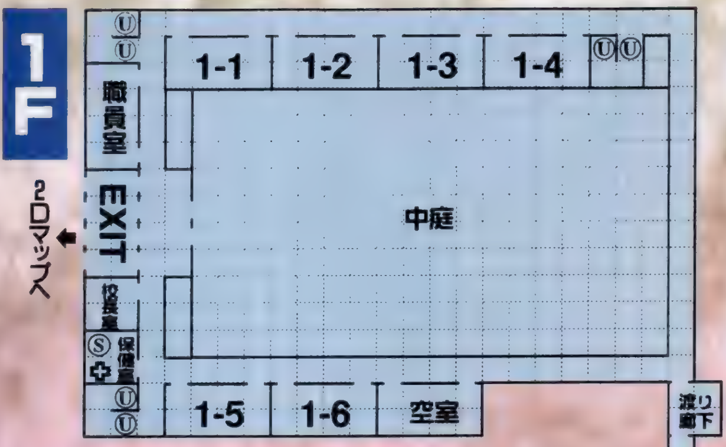
チョウの夢……ペルソナ様遊びの後に見た、オープニングデモと同じ不思議な夢。何を意味するのか？
白い女の子……ペルソナ様遊びの際に現れた、すすり泣く少女。「助けて」という言葉が気にかかる。
楽園の扉……姫野が麻希に借りた本と、麻希が展覧会で賞をとった絵のタイトルが同じ。何の関連が？
雪の女王……演劇部に伝わる伝統の芝居だが、部長の態度から察するに触れられない過去があるらしい。

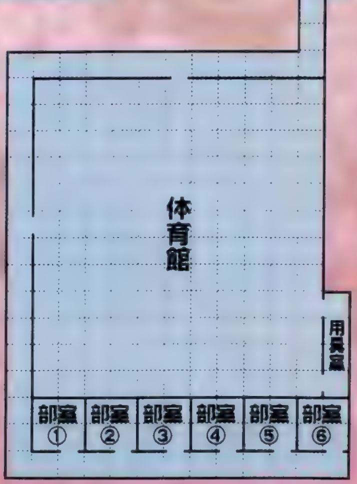
©1996 ATLUS

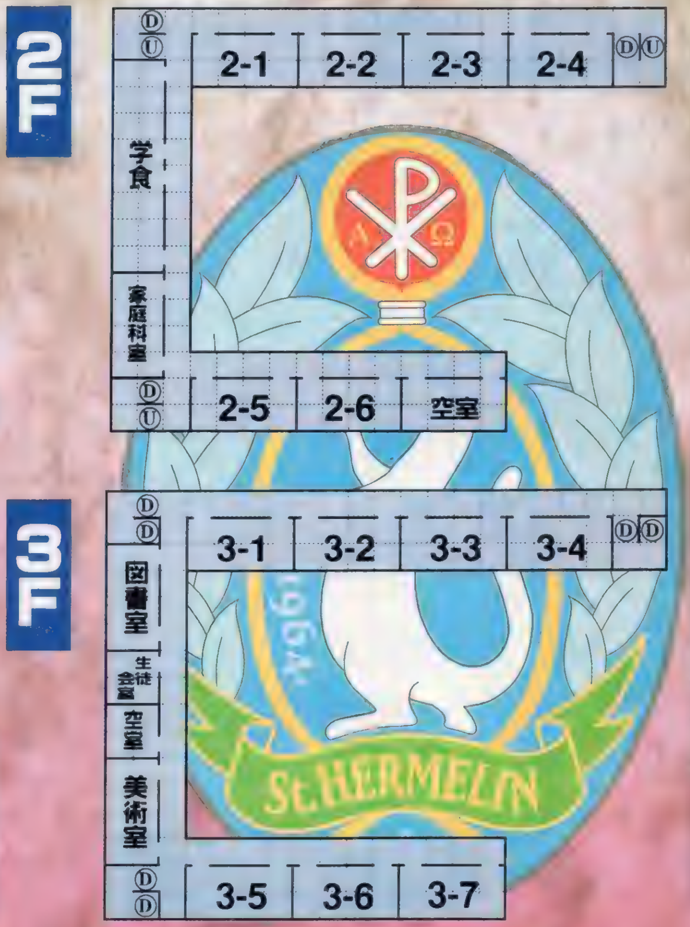
人物相関図



ストーリー進行上、キャラの設定や複雑な人間関係を把握しておけば、物語をより深く楽しむことができるぞ。







マップ解説

保健室……回復＆セーブ
きずぐすり×1
部室①……演劇部
部室②……ボクシング部
（異変後：ヘッドギア×3、ボクシンググラブ×1）
部室③……アーチェリー部
（異変後：アーチェリー×1）
部室④……フェンシング部
（異変後：アームガード×3）
部室⑤……バレエ部
（異変後：トゥシューズ×2）
部室⑥……新体操部

御影町 何がどこにあるのか把握せよ！

神社や遺跡といった古い建物と、セベクや総合病院などの近代的なビルが混在した瀬田区御影町。この小さな町がゲームの舞台だ。小さいとはいえ実際に移動するとかなり広い。マップ画面で現在位置と目的地を確認しながら移動し、迷子にならないようにしよう。異変後はアクマが出現するようになるので、異変前に町のつくりをしっかりと把握しておくこと。下のイラストを参考にして、入ることのできる建物は全部行ってみるといいだろう。

▲病院に向かう前にいろいろなところへ行って町の構成を知っておこう。下のマップを参考にしてほしい。

ここが噂のセベク

◀色々な噂の元であるセベクには、１度は行っておいた方がいいだろう。

御影署に行くと…

▶警部とマークはなぜか顔見知り。ということは、過去に補導された経験あり？

●セベクビルと幽霊屋敷の関係

人との会話で頻繁に出てくる幽霊屋敷。古くから子供たちの遊び場になっていたらしいが、今の御影町には存在しない。１年ほど前に取り壊され、セベクビルが建てられたという話だ。この事実がセベクの悪い評判と重なって、ウワサ話の恰好のネタになっている。幽霊屋敷の呪いは本当に単なるウワサなのだろうか？

▲夜中に妙な音がしたり、怪しい人影が見えるらしい。

▲ただの廃屋が子供たちには良い遊び場だったようだ。

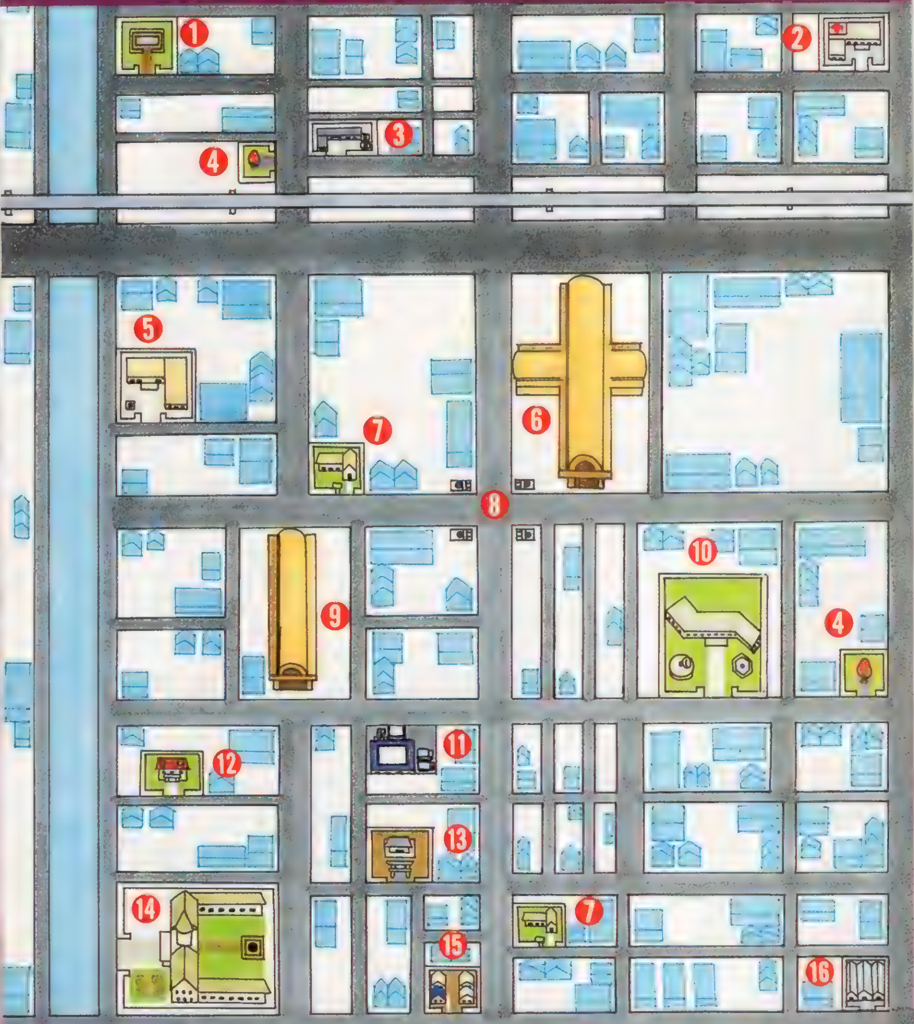
●遺跡と金田カツエの関係

資料館では半年前に見つかった遺跡の情報が得られる。また、ここ半年の間で急に羽振りの良くなった金田カツエのウワサも耳にする。遺跡というわりに「破魔の鏡」だけしか発掘されなかったこと、成金の金田カツエのセリフ、そして同じ〝半年〟という期間。ここに何かつながりがあるように思えてならない。

▲唯一見つかった破魔の鏡は資料館に展示されている。

▲詮索好きなおばさんのたわ言かもしれないが怪しい。

瀬田区御影町全体マップ



①遺跡
②御影総合病院
③御影署
④アガスティアの木
⑤御影郷土資料館
⑥ジョイ通り
⑦町医者
⑧地下鉄入口
⑨御影サンモール
⑩セベク
⑪YIN&YAN
⑫金田邸
⑬アラヤ神社
⑭聖エルミン学園
⑮姫野宅
⑯廃工場

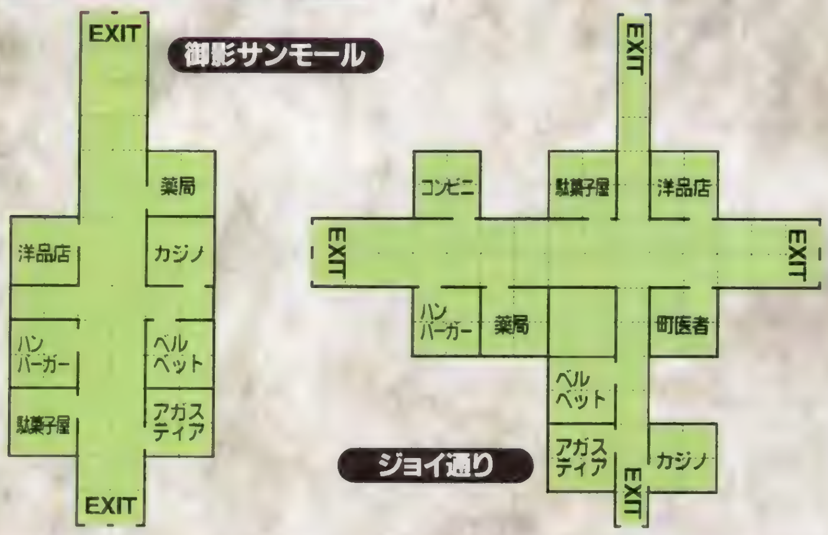
方向感覚を身につけよう

移動中は似たような画面が続くため、方向感覚が必要とされる。画面の右上に表示される方角を確認しながら進んでいくことが大事だ。これは３Ｄも同様。

▲常にＮ（北）を上にして見るとわかりやすい。

 イラスト／影一号

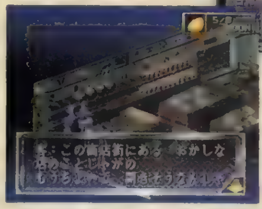
商店街マップ



ベルベットルームはいつ入れる?

商店街の片隅にひっそりとあるベルベットルームだが、最初は閉店していて中に入ることができない。異変後、街にアクマが出現するようになってもまだ扉は閉ざされたままだ。いつになったら入れるのかと不安になる人もいるだろう。実は、もう少し後のあるイベントをクリアすると開店するのだ。そして、晴れてアクマ合体ができるようになるぞ。

▲ここが開くのはもう少し先の話。それまで焦らずに待とう



◀このメッセージが出るようになったら、あとちょっとの辛抱だ。

ハンバーガー屋 PEACE DINER(ピース・ダイナー)

聖エルミン学園の生徒にはおなじみのファーストフードのチェーン店。ここでは人の話が聞けるだけで、残念ながら商品を買うことはできない。しかも異変後は閉店してしまい、入ることもできなくなる。

▲結局、食い放題の賭けに負けたマーク。

▲店内に入れなくなってしまう。残念。

洋品店 Rosa Candida(ロッサ・カンディーダ)

ブティック風のオシャレな洋品店。最初は店員と会話したり、マークの母親に会うことができたりするだけ。異変後は店を閉ざしてしまうが、あるイベント後に防具屋として新装開店する。

▲子離れできないマークの母親に会えるぞ。

▲なんだかんだ言っても母親を心配する。

カジノ JUDGEMENT 1999(ジャッジメント1999)

ゲームセンターの雰囲気があるカジノ。コインまたはメタルカードを使って、計5種類のゲームがプレイできる。ただし最初は4種類のみ可能。異変の前も後も、変わらずに営業を続ける。

▲他校の生徒にも人気があるエリー。

▲エリーを連れていくとあっけなく振られる。

開業医 エスミクリニック

医者と看護婦の2人で診療する小さな開業医。最初は話を聞くだけしかできないが、異変後は回復施設として本領を発揮する。治療費は有料で、エスミクリニックは一律1000円、町医者は一律800円だ。

▲本当にどうでもいい世間話しかしない。

▲ようやく医者として治療をするようになる。

コンビニ YIN&YAN(イン&ヤン)

年中無休というだけあり、異変後も営業を続ける大手コンビニのチェーン店。あるイベント後は、客のニーズに応えて武器を販売するようになる。

名 称	値段	効 果
きずぐすり	100	HPを少し回復
チューインソウル	500	SPを回復
ガラガラドリンク	200	HPを中量回復
マッスルドリンコ	300	HPをMAX以上に回復
ちがえしのたま	3600	瀕死(DYING)を回復
はんごんこう	6000	瀕死(DYING)を治し、HP全回復
ふうまのすず	1200	1/4の確率で敵を追い払う
ヒランヤ	1200	HPとSPを回復

薬局 サトミタダシ

ステキな歌が店内を流れる薬局。主に回復用アイテムを中心に販売している。異変後も変わらずに歌を流しながら、たくましく商売をする。

名 称	値段	効 果
きずぐすり	100	HPを少し回復
ほうぎょく	2000	HPを全回復
ちがえしのたま	3600	瀕死(DYING)の状態を回復
はんごんこう	6000	瀕死(DYING)の回復、HP全回復
ディストーン	300	石化(STONE)の状態を回復
ディスパライズ	300	麻痺(PALYZE)の状態を回復
ディスポイズン	300	猛毒(POISON)の状態を回復
ディスシック	500	病気(SICK)の状態を回復

よろず駄菓子屋 千年万年堂

オリエンタルな雰囲気を漂わせる妖しいよろず駄菓子屋。異変後も営業し、さらにあるイベント後には宝石を扱う店へと変化するようだ。

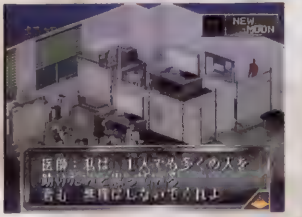
名 称	値段	効 果
つるつるドロップ	300	一時バッドステータスを全回復
かめかめキャンディ	500	一時バッドを1段階回復
ぎんのマニシャ	900	エナジードレインを防止
ガラガラドリンク	200	HPを中量回復
マッスルドリンコ	300	HPをMAX以上に回復
はんごんこう	6000	瀕死(DYING)を治し、HP全回復
コアシールド	2000	月齢1周期ダメージゾーン回避
ヒランヤ	1200	HPとSPを回復

御影総合病院 異変の前後でマップが変わる

主人公たちが麻希の見舞いに訪れているとき、突然巨大な揺れが襲う"異変"が起こる。気が付くと病院内は入り組んだ迷路と化し、アクマがうろつく異界に変貌してしまうのだ。行方不明になった麻希の安否も気になるが、ここはひとまず病院を脱出することが先決。途中にあるアイテムを入手しつつ、覚醒したペルソナの能力を活用して出口を目指そう。

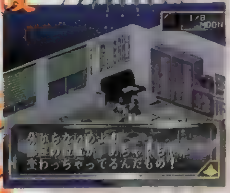
▶麻希の部屋から小さな女の子の声が聞こえるらしい。妹なんていた？

◀見舞いの最中、麻希が突然発作を起こしてしまう。思えば、ここから異変が始まっていたのかもしれない。



▲1Fではタダで治療できるので、レベル上げやカード集めするのも手。

▶病院の出口まで来ると、エリーがやってきて強引にパーティに入る。そして彼女もまたペルソナに目覚めるのだ。

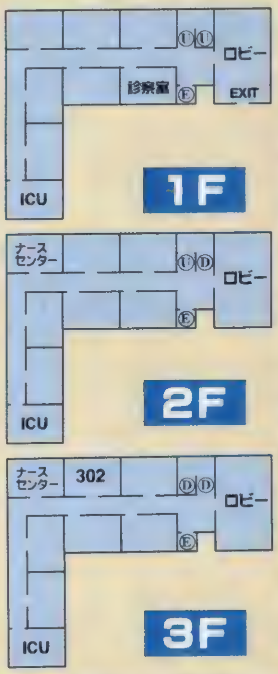


激変の後 病院内が迷宮化

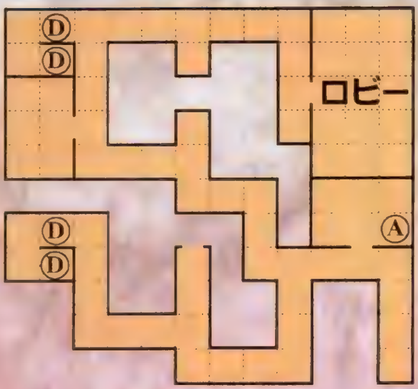
マップ表記&解説

- Ⓤ……上に行く階段
- Ⓓ……下に行く階段
- Ⓔ……エレベーター
- Ⓢ……アガスティアの木（セーブ）
- ✚……回復ポイント
- Ⓐ……ディスポイズン、QQメット×2
- Ⓑ……きずぐすり×2、QQメット×2
- Ⓒ……きずぐすり×2

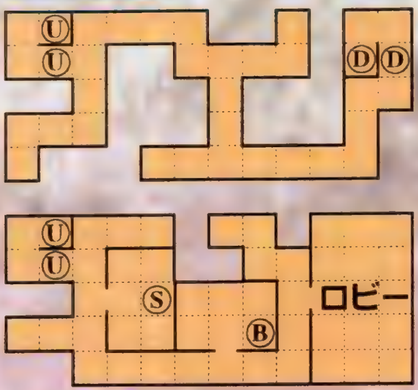
異変前の病院マップ



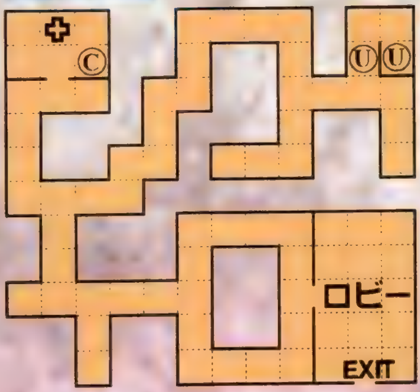
3F



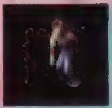
2F



1F

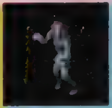


【出現アクマDATA序盤編】御影総合病院～2Dフィールド

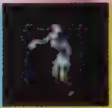


邪霊　屍鬼
ゾンビさん
出現場所：病院、2D
LV:1　HP:10　SP:5
所持能力：ひっかき
特性：ガンが効かない、魔法に弱い
アイテム：QQメット

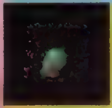
邪霊　屍鬼
ゾンビくん
出現場所：病院、2D
LV:3　HP:30　SP:25
所持能力：ひっかき
特性：ガンが効かない、魔法に弱い
アイテム：メタルカード



邪霊　屍鬼
ゾンビちゃん
出現場所：病院、2D
LV:4　HP:40　SP:75
所持能力：ひっかき
特性：ガンが効かない、魔法に弱い
アイテム：マジカルガード

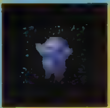


邪霊　屍鬼
ゾンビナース
出現場所：病院、2D
LV:5　HP:50　SP:90
所持能力：豪速球、ひっかき
特性：ガンが効かない、魔法に弱い
アイテム：きずぐすり



外道　外道
スライム
出現場所：病院、2D
LV:1　HP:18　SP:10
所持能力：溶解液、あくまのキス
特性：魔法に弱い
アイテム：ぎんのマニシャ

魔族　妖精
ピクシー
出現場所：病院、2D
LV:2　HP:12　SP:26
所持能力：ディア、ガル
特性：ガル系を反射、物理魔法に弱い
アイテム：ませき



邪霊　悪霊
ポルターガイスト
出現場所：病院、2D
LV:2　HP:20　SP:10
所持能力：スランバ、自爆、スウィートトラップ
特性：物理攻撃があまり効かない、炎に弱い
アイテム：ませき

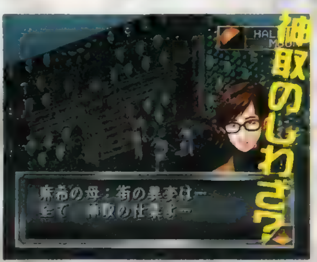
邪霊　幽鬼
ガキ
出現場所：病院、2D
LV:3　HP:30　SP:15
所持能力：かみつき、どくひっかき、デスタッチ
特性：ガンを反射、やや魔法に強い
アイテム：ディスポイズン

アラヤ神社　麻希の母親を救いに行け！

麻希の母親が神社で倒れているという話をエリーから聞き、一路アラヤ神社に向かうことになるパーティ。町のフィールドはすでにアクマが出没する無法地帯になっているので、気を引き締めて移動しよう。神社にたどり着くと、麻希の母親からショッキングな事実を告げられる。今起こっている異変はすべて神取の仕業だというのだ。一体、神取の目的は……？

また、ここから学校まで麻希の母親を運ぶ間、蝶に話しかければ体力を回復してくれるぞ。

▲また黄金の蝶が出現。そして再びフィレモンが……。



▲セベクの装置と異変との関係や、神取の手下に傷を負わされたことなどを聞く。

▶ここもタダで回復できるポイント。有効利用しよう。

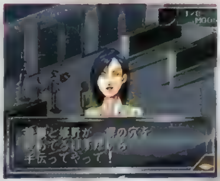
フィレモン再登場！

ここで再びフィレモンに会うことができる。導き手のような彼の口振りは、まるで「真・女神転生」シリーズで登場した車椅子の男・スティーブンのようだ。スティーブンは悪魔召喚プログラムを、フィレモンはペルソナを与えてくれる。ということは、同じような役割を果たすか？

▲▶学園の中庭に守り神として置かれている比麗文石。名前からしてフィレモンと関係がありそうだが……？

聖エルミン学園　再び学校へ戻ると……

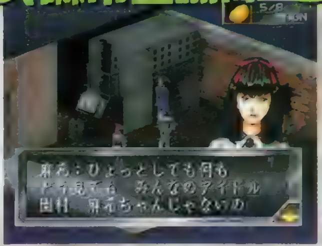
学園にはなぜかアクマが入ってこない。守り神のおかげかどうかは定かではないが、とにかく戦闘がないので情報収集に専念できる。ガラリと変わった人々のメッセージを聞きにまわろう。渡り廊下の壁の穴から外に出ると、学園に戻れなくなるので注意。



▲校内に入ると校門は封鎖され、壁の穴が唯一の出入口に。

◀壁の穴から外に出ようとすると、意外な人物が登場する！

えっ、麻希登場!?　でも…



◀集中治療室へ運ばれたはずの麻希がなぜこんなところに？　しかも妙に明るいし、入院もしてないと言う。

部室でアイテム入手を忘れずに

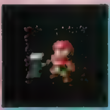
再び学園に戻ると部室で新しい装備品が手に入るようになる。まだ武器や防具は店で売っていないので、必ずアイテムをゲットするようにしよう。また、フェンシング部のたまきちゃんからレイピアをもらうことができる。

▲ここで彼女の存在が明らかに！『if…』をやった人ならわかる。

▶意味不明のことまで口走る麻希。やっぱりどこか変だ。

▶疑問は多々あるが、とりあえずマークが捕まっているという警察に向かおう。

新たなパーティで御影署へGO!!



鬼族　地霊
ノッカー
出現場所：病院、２Ｄ
ＬＶ:4　ＨＰ:40　ＳＰ:40

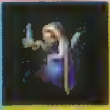
所持能力：マグナ、怒涛の連打
特性：マグ系を吸収、ザン系に弱い
アイテム：アームガード

邪霊　悪霊
クイックシルバー
出現場所：病院、２Ｄ
ＬＶ:5　ＨＰ:50　ＳＰ:20

所持能力：集雷撃、ドラムロールパンチ、スウィートトラップ
特性：物理攻撃があまり効かない、炎に弱い
アイテム：コアシールド

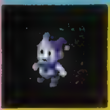
獣族　魔獣
ケットシー
出現場所：２Ｄ
ＬＶ:6　ＨＰ:45　ＳＰ:54

所持能力：タルンダ、スクカジャ、かなしみのワルツ
特性：体当たりが効かない、ムチ攻撃に弱い
アイテム：つるつるドロップ



魔族　夜魔
ナハトコボルト
出現場所：２Ｄ
ＬＶ:7　ＨＰ:29　ＳＰ:84

所持能力：ハビルマ、ドルミナー、バインドボイス、デスタッチ
特性：魔法を吸収、物理攻撃に弱い
アイテム：メス

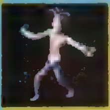


魔族　妖精
ジャックフロスト
出現場所：２Ｄ
ＬＶ:8　ＨＰ:48　ＳＰ:104

所持能力：マハーブフ、ブフーラ、ブフ、ティンクルパンチ、アイスブレス
特性：ブフ系を反射、物理攻撃に弱い
アイテム：マハブフストーン

鬼族　妖鬼
イヒカ
出現場所：２Ｄ
ＬＶ:8　ＨＰ:80　ＳＰ:64

所持能力：バトラ、ディア、スピンキック、柔の波、水の壁
特性：やや魔法に強い
アイテム：モップ



外道　外道
ちんぴら
出現場所：２Ｄ
ＬＶ:8　ＨＰ:88　ＳＰ:32

所持能力：雷霆蹴、道連れ
特性：魔法に弱い
アイテム：ちがえしのたま

邪霊　悪霊
ゴースト
出現場所：２Ｄ
ＬＶ:8　ＨＰ:80　ＳＰ:29

所持能力：ムド、クイッカ、ブリンパ
特性：物理攻撃があまり効かない、炎に弱い
アイテム：マジカルガード

コマンド解析によるバトルレクチャー

総合病院での"異変"の後アクマが出没するようになり、その時点から戦闘が発生するようになる。ここからがゲームの本番といっていいだろう。

このページではコマンドを1つ1つ分析しながら、戦闘システムを解説していくぞ。クォータービューバトルになったことにより新しい概念も増えたので、今のうちに基本をしっかり頭に叩き込んでおこう。エンカウント率が高く、戦闘時間も長くなりがちなので、ムダのない戦闘を心がけたい。

作戦コマンド

FIGHT 戦う

マニュアルで戦うコマンド。これを選ぶと、右ページの戦闘コマンド画面に入るぞ。

ESCAPE 逃げる

戦闘から離脱するコマンド。でも成功確率が低いので、逃げるよりはコンタクトを選ぼう。

CONTACT コンタクト

アクマと交渉を試みるためのコマンドだ。成功するとスペルカードやアイテムが入手できる。今作では、1回の戦闘中に複数種類のアクマとコンタクトをすることが可能。しかも、すべてのアクマ(ボス以外)と話すことができるぞ。

◀初めて出会うアクマには、とりあえずコンタクトを実行してみよう。

FORM フォーメーション

クォータービューになったことで、キャラと敵との距離・位置関係を表すフォーメーションという概念が生じた。このコマンドは、戦闘中にパーティのフォーメーション設定を変更するもの。設定したフォーメーションは8カ所にセーブでき、いつでもロードできる。

▲フォーメーションは、なるべく戦闘時ではないときに変更するようにね。
◀ポジションを決めたら、そのフォーメーションをセーブしておくと便利。

●射程範囲を考えて

装備している武器やペルソナの種類によって攻撃できる射程範囲が違うため、各キャラの効果的なポジションはそれぞれ異なる。どのようなフォーメーションをとるかが、重要な戦略要素になってくるのだ。

▶射程範囲の狭いキャラは最前列中央に、投具系キャラは最後列にしよう。

●バックアタックに注意

アクマからのバックアタックを受けると、パーティのフォーメーションは前後逆になってしまう。このまま戦うのはかえって不利なので、次ターンでは必ずフォーメーションの変更を選び、迅速な対処をしよう。

▶この場合は、1ターンかかってもフォーメーション変更したほうが賢明。

AUTO オートバトル

「女神転生」シリーズでは、もはや定番のオートバトルコマンド。これを選ぶと自動的に戦闘が開始され、戦闘が終了するか⊗ボタンを押すまで戦い続けるぞ。今作では、オートの種類が3つに増えたので、状況に応じて使い分けよう。

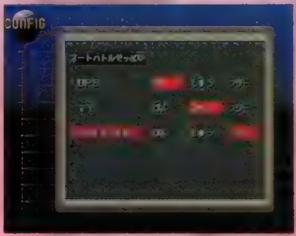
◀使いようによってはとってもラクなオートバトルだ

●ノーマルオート

パーティ全員が「SWORD」による攻撃を行う。これまでのシリーズのオートコマンドと同じだ。装備している武器の射程範囲内に敵がいない場合は、自動的に「DEFEND」になるぞ。

●パーソナルオート

あらかじめ「CONFIG」で設定しておいた内容でオートバトルを行う。設定できる行動は、「剣」「銃」「フリー」の3種類だ。中でも「フリー」は、オート中でもコマンド入力ができるので、うまく使えばかなり便利。



●リプレイオート

前回のターンに入力したコマンドを繰り返すオート。対象となるのは戦闘コマンドで入力された行動のみ。ペルソナの攻撃やノーマルオートなどは繰り返さないので気を付けよう。

ANALYZE デビルアナライズ

アクマを解析するコマンドで、1度倒しているかスペルカードを手に入れたことのあるアクマをアナライズできる。LV、HP、SP、などのパラメータから所持能力まで詳しく知ることができる。戦闘時では、アナライズした時点のHP、SP、ステータスの状態もわかる。

◀アクマによって効かない攻撃もあるので、アナライズでしっかりチェックしながら戦うのが賢い。

戦闘コマンド

SWORD 剣攻撃

剣や斧、弓などの基本武器での攻撃を行うコマンド。装備している武器の威力以外に、キャラの力（STR)が攻撃力に影響する。力のパラメータが高いキャラは、「ＳＷＯＲＤ」で攻撃すると有利に戦闘を進めることができるぞ。ただし、武器を装備していない場合は素手での攻撃になる。

◀専用の武器を装備していると、その武器で戦うグラフィックも表示されるのだ。

▶銃口から火を吹いて攻撃するアニメーションがイカス！

GUN 銃攻撃

銃での攻撃を行うコマンド。「ＳＷＯＲＤ」とは違って、銃と弾の威力によって攻撃力が決定される。弾数制限はないから弾切れの心配はないぞ。また、アクマによっては「ＧＵＮ」が効かないものもいるので、オートバトルの場合は注意しよう。

PERSONA ペルソナ

現在アクティブ状態にあるペルソナを発動し、攻撃や回復などを行うコマンドだ。使用できる魔法や攻撃方法は、ペルソナの種類によって異なる。１キャラにつき３体まで降魔できるので、ゲームを進めながら状況に応じていろいろと試してみよう。

◀ＨＰのダメージもペルソナの力を借りて回復できるぞ。

▼ペルソナの攻撃方法は、魔法や特殊攻撃など種類豊富。

PRS-CHG ペルソナチェンジ

アクティブ状態のペルソナとチャージ状態のペルソナの入れ替えを行うコマンド。ペルソナの入れ替えには１ターン消費するので、これを選ぶとそのターンでの他の行動はできなくなる。序盤でこのコマンドを使う機会はほとんどないが、アクマの種類が多くなる中盤あたりから戦略的な使い方ができるようになってくるだろう。

▲２体以上ペルソナを降魔させていないと使えないコマンド。

●「ＳＰ」を消費して発動させる

▲写真の丸で囲んである部分に注目。この数値がペルソナを発動するのに必要な消費ＳＰだ。

ペルソナの発動には、ＳＰ（精神力）というポイントが必要になる。このＳＰを消費することでアクティブ状態のペルソナを呼び出し、魔法や特殊攻撃を行うことができるのだ。ＳＰ消費量はペルソナの種類によってそれぞれ違うが、どの行動を選んでも１回に消費するＳＰ量は変わらない。ちなみに、消費したＳＰ値は、移動中に少しずつ回復するぞ。また、ＳＰ最大値はキャラのレベルが上がるごとに増加していく。

●熟練度が上がればランクアップ！

▲ペルソナのランクが上がると、使える特殊能力が増加。育てれば強い特殊攻撃も使えるようになる。

ペルソナは発動回数によって熟練度がたまっていき、その熟練度が一定に達するたびにランクアップしていく。つまり、キャラに降魔しているペルソナ自身も、戦闘を重ねることでキャラ同様に成長していくのだ。これはキャラのパラメータにも大きく影響するぞ。ペルソナは最大８段階までランクアップし、パラメータの上昇とともに使用可能な魔法や特殊攻撃も増えていく。ランク８まで育ててみるとイイことがあるかもね。

ITEM アイテム

言わずと知れた、アイテムを使うときのコマンド。戦闘時のアイテム選択ウインドウには、戦闘中に使用可能なアイテムだけが表示されるようになっているので、使いたいアイテムを探しやすい。

◀主に回復用のアイテムを使うことになりそうだ。

DEFEND 防御

これを選ぶと、キャラは防御体制になり、防御力と回避力がアップする。キャラのレベル差を調節したいときによく使うことになるだろう。また、攻撃範囲に敵がいない場合も選ぶことになる。

◀防御をうまく使って、均等なレベルアップを。

貢献度システムによって取得経験値が変動

戦闘で取得できる経験値とペルソナポイント（降魔レベルでの経験値）は、キャラによってそれぞれ変わってくる。これは、その戦闘でどれだけ貢献したか（戦ったか）でポイントが変動する、という貢献度システムによるものだ。つまり、戦闘中の行動が多いキャラはたくさんの経験値が得られ、まったく行動しないキャラはちょっぴりしか経験値がもらえないのだ。このため、素早さの低いキャラはレベルが上がりにくいかもしれない。キャラ同士のレベル差が気になる人は、バランスを考えて攻撃の調節をすると良いだろう。

◀戦闘中の行動が経験値につながる。敵にトドメを刺すとさらにアップ。

◀戦闘終了時には、貢献度に応じた経験値がそれぞれ割り振られるぞ。

失敗しないためのアクマ交渉術

コンタクトとはアクマとの交渉を行う、前シリーズにおける「ＴＡＬＫ」コマンドだ。このゲームの醍醐味ともいえる交渉だが、今作はアクマを仲魔にするのではなく、スペルカードを入手するのが目的。しかもパーティキャラ全員がコンタクトでき、さらに全種族のアクマと話せるようにもなって交渉の幅が広がった。このコンタクトにおいて重要なポイントを伝授しよう。アクマのリアクションを楽しみながら、いろいろ試してみてほしい。

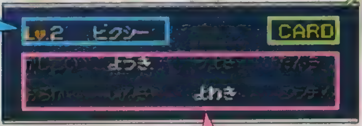
アクマの性格をつかむことが成功への近道

種族別アクマの性格

夜魔	ダーク寄り
妖魔	特に特徴なし
妖精	人間に好意的で、明るい
天使	人間に興味を持っている
堕天使	戦闘になりやすい
龍王	堂々としている
邪龍	怒りっぽい
妖鳥	あまり人間に興味がない
凶鳥	典型的ダーク、恐怖の方が強い
魔獣	堂々としている
妖獣	怒りっぽい
鬼女	怒りっぽく、人間への興味が薄い
妖鬼	強気でシャレがきかない
地霊	怒りっぽいが、実は弱気
邪鬼	小心者
幽鬼	混乱している
悪霊	人間に興味を持っている
屍鬼	人間に興味を持っている
外道	何も考えていない

アクマは種族と特性によって各々性格が異なる。その性格によってコンタクトの反応もさまざまだ。まずはコンタクト画面の右下に表示される情報ウインドウをチェックし、アクマの性格を読むことが大事。その上で、状況に応じたコマンドを臨機応変に使い分け、それぞれに合ったパターンを見つけ出していこう。

情報ウインドウでチェック!



スペルカードの有無がわかる。文字が黄色い場合は所有済み。

アクマの特性

賢い	良識がある、またはずる賢い
愚か	単純明快、超楽観的
陽気	楽しいことには目がない
陰気	嫌味で陰険、いわゆる根暗
強気	行動的だが、フリだけの場合も多い
弱気	無難、奥手、臆病
短気	一度怒らせると手のつけようがない
高慢	調子に乗せるとキリがない

アクマは月齢に影響される

アクマは常に月齢の影響を受けている。戦闘の場合は、満月に近いと積極的、新月に近いと保守的といった具合に攻撃パターンが変わる。これがコンタクトの場合になると、月齢はアクマの感情初期値に微妙な変化を及ぼすのだ。コンタクトの際にはこのことも頭に入れておこう。

新月(NEWMOON)…「興味」が高い
1/8〜3/8 …「喜び」と「恐怖」が多少高い
4/8〜7/8 …「怒り」が多少高い
満月(FULLMOON)…「怒り」と「喜び」と「恐怖」が高い

アクマからの問いかけも!

今作は満月時でもアクマと普通に会話することができる。そればかりでなく、新月または満月のときにランダムで、アクマから話しかけてくることもあるのだ。ただし答えられるのは主人公だけ。問いかけを拒否すると、そのアクマと交渉できなくなってしまうぞ。

コンタクトのカギはアクマの気分を表す感情グラフにあり!

交渉のとき、アクマの感情によって会話の流れが変化するのは従来のシリーズと同じ。今作では、内部データとして表れることがなかったアクマの感情がグラフとして目に見える形になっているぞ。アクマの持つ感情を4つに分類したものが、画面左上に表示される感情グラフだ。コンタクトコマンドを実行したときのリアクションと同様の感情パラメータが上昇する仕組みになっている。この感情グラフに注目して交渉をうまく進めることがコンタクト成功のコツだ。

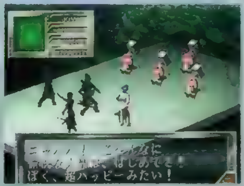
◀交渉がうまくいくと、この選択画面になるぞ。もちろんスペルカードを選ぶよね?

ANGER 怒り

怒りの感情を表すグラフ。アクマを怒らせると、たいていの場合は交渉が決裂してしまい、ロクな結果にならないぞ。

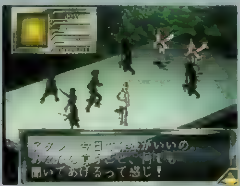
JOY 喜び

喜びを表すグラフ。この感情が高まると、わりと好感触が得られる。ただし、この感情だけを最高値にしてしまうとスペルカードの入手確率は低くなる。



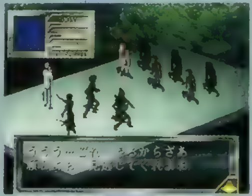
INTEREST 興味

興味を表すグラフ。スペルカードを入手するには欠かせない感情だ。カードが目的なら、興味が高まるように交渉を進めていくのがセオリー。



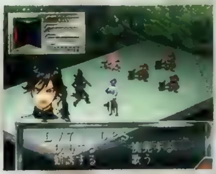
FEAR 恐怖

恐怖を表すグラフ。この感情が最高値に達すると、アクマは怯えて逃亡しやすくなってしまう。当然、良い結果になる確率も低くなる。



キャラ選びも重要なポイント

コンタクトでは、誰が交渉するかというキャラ選びもかなり重要。キャラはそれぞれコンタクトコマンドを4種類ずつ持っており、交渉するアクマによって相性があるのだ。何が有効かは実際にいろいろ試してみるしかない。キャラ選びに失敗したと思ったら、すかさず⊗ボタンで戻ってキャラを変えよう。



▲どのコンタクトコマンドを選ぶかで感情も変わる。

●性別にも気を配ろう

基本的に異性が交渉にあたった方が喜びと興味が上がりやすくなっている。つまり、男性タイプのアクマには女性キャラが、女性タイプのアクマには男性キャラがコンタクトをとると若干有利になるのだ。

◀異性に興味があるのはアクマでも人間でも同じってこと。

コンタクトコマンド一覧

表に記した感情は、そのコマンドを実行したときに上昇する可能性があるもの。

キャラ	コマンド	感情	キャラ	コマンド	感情
主人公	説得する	興味・怒り・喜び	マーク	踊る	興味・怒り・喜び
	勧誘する	興味・怒り・恐怖		挑発する	興味・怒り・恐怖
	挑発する	興味・怒り・恐怖		見つめる	興味・怒り・喜び
	歌う	怒り・恐怖・喜び		ホラを吹く	興味・怒り・喜び
マキ	頼む	興味・怒り・喜び	エリー	怖い話	怒り・恐怖・喜び
	おだてる	怒り・恐怖・喜び		歌う	興味・怒り・喜び
	でまかせ	興味・怒り・喜び		あやす	興味・怒り・喜び
	怯えるフリ	興味・怒り・喜び		勧誘する	興味・怒り・喜び
ブラウン	ナンパ	興味・怒り・恐怖・喜び	アヤセ	けなす	興味・怒り・恐怖
	笑わせる	興味・怒り・恐怖・喜び		誘惑する	興味・怒り・喜び
	世間話	興味・怒り・喜び		泣き落とす	興味・怒り・恐怖
	驚かす	興味・怒り・恐怖		脅す	興味・怒り・恐怖
なんじょうくん	物でつる	興味・怒り・喜び	ゆきのさん	いじめる	怒り・恐怖・喜び
	演説する	興味・怒り・喜び		さとす	興味・怒り・喜び
	一喝する	興味・怒り・恐怖		叱る	怒り・恐怖・喜び
	皮肉を言う	興味・怒り・喜び		無視する	興味・怒り・恐怖

交渉結果からコンタクトを学ぼう

感情グラフの4つの感情のうち、どれかが最高値に達すると何らかの結果が出て交渉は自動的に終了する。交渉結果は、このとき頂点に達したアクマの感情によって下の表のように分類される。これを見てわかるように、喜びと興味を上げると良い結果になり、怒りと恐怖を上げるとロクな結果にならない。特にスペルカードが欲しいなら興味を上げること。

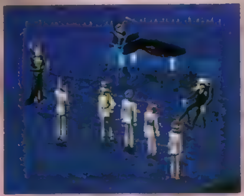
◀確実に成功するパターンはない。何度も会話して自分なりの交渉をしよう。

交渉結果の種類

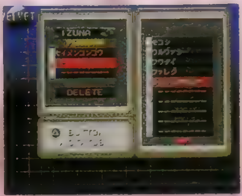
結果	内容
興味のみ	スペルカード、魔石、お金、経験値のいずれかを入手。または味方ＨＰ回復、戦闘回避。
興味＋怒り	スペルカード、魔石、お金、経験値のいずれかを入手。または味方ＨＰ回復、殴られる、戦闘回避。
興味＋恐怖	スペルカード、魔石、お金、経験値のいずれかを入手。または味方ＨＰ回復、戦闘回避。
興味＋喜び	スペルカード、アイテム（両方のみの場合あり）、経験値、味方ＨＰ回復、戦闘回避のいずれか。宝石入手確率も高い。
怒りのみ	威圧されて負けるとBINDになりアクマの先制攻撃、またはアクマの攻撃力ＵＰ＆先制攻撃。まれにスペルカード入手。
怒り＋恐怖	殴られる＆アクマ逃亡、またはアクマがPANIC、攻撃力ＵＰ。まれにスペルカード、魔石、お金、特殊防具のいずれか入手。
怒り＋喜び	愚弄される＆アクマ逃亡、または殴られる＆アクマ逃亡。まれにアイテムを入手できることもある。
恐怖のみ	アクマ逃亡、またはアクマがBINDになり戦闘。まれにスペルカード、アイテム、特殊防具のいずれかを入手。
恐怖＋喜び	戦闘回避、アイテム入手。またはアクマがCHARMになり戦闘。まれにスペルカードを入手できることもある。
喜びのみ	戦闘回避、味方ＨＰ回復。またはアクマがHAPPYになり戦闘。まれに宝石、経験値のいずれか入手。

スペルカードを手に入れたら…

あるイベントをクリアすると商店街にあるベルベットルームの扉が開かれる。そして、ここまでにスペルカードを2枚以上手に入れていれば、待望の合体へと進むことができるのだ。今作の合体は2身合体のみで、アイテムを掛け合わせることもできるぞ。詳しくは次号の攻略を待て！



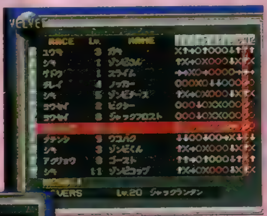
◀ピアノと歌声が流れる青い部屋。ようこそ、ここがベルベットルームだ。



◀ここでは合体させたペルソナをキャラに降魔させることもできる。

セルフ合体

▶従来のアクマ合体のプロセスで合体を行う方法だ。複雑だが自由度は高く、好みのペルソナが作り出せる。

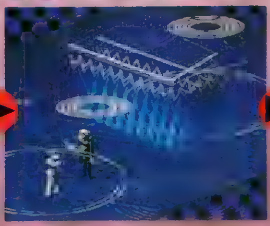


ガイド合体

◀合体結果の一覧からカードの組み合わせを選ぶ、親切な合体方法。初心者にもわかりやすく、とってもラク。

便利!!

いよいよ合体へ!!



次号 ペルソナ合体に深く迫る!!

TOBAL No.1

トバルナンバーワン

今月はボスキャラ特集。使い方からコマンドリスト、そして戦い方までバッチリと紹介しているのだ。役立ててね！

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月2日(発売中)		2P対戦可

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この場を利用してウダンズダンジョンで悩んでいる人への簡単なアドバイスを。キャラはグリンが楽。「上,上,中」をメインに戦おう。膠着状態になったらバックステップ。間合いを開けてやるとCOMが技を出しつつ近づいてくるので、そこを迎撃するのだ。ライバル戦はクランクスピン（(投)、引いて(投)）でリングアウト勝ちを狙うのが基本(ハイパー化している時は中の連打で押し切った方がいい)。終盤はハイパーの薬瓶が詰まった壺とランプ(本)を手に、強引に突き進むのが理想だ。　（ウォルフ）

ボスキャラ4人のコマンドリストを大公開!

トーナメントモードのボスキャラとして登場する3人と、ウダンズダンジョンのラスボスとして登場する鳥山ロボ。今月はこの4人のコマンドリストを公開しよう。メインの8キャラ以上に強烈な個性を持っている彼らだけに、誰から使うか悩みそうだ。各キャラの出し方は右のページに紹介してある。なお、キャラごとの有効な技に関しても58～59ページにまとめてあるのでぜひ参考にしてもらいたい。

リストの読み方

⇨=✚キーを相手方向に押す、➡=✚キーを相手方向に押しながら、上=上段攻撃、中=中段攻撃、下=下段攻撃、G=ガード(R1)、㊤=強上段攻撃(R1+上)、㊦=強下段攻撃(R1+下)、(投)=投げつかみコマンド(R1+中)。ガードしつつ✚キーを下に入れるとしゃがみ、そのまま✚キーを離すと立ち上がる。走るには✚キーを相手方向に⇨➡と押す必要がある。ある程度距離が開いてないとダメ。Jはジャンプ(L1)のこと。

ムーフー

打撃技名	コマンド	備考
ハエタタキ	上	
ミドルキック	中	
ローキック	下	
強ハイキック	㊤	
強ローキック	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	ダウン攻撃
スパイダークリープ	⇨下,下,下	
ホーネットキック	⇨下,中	
バタフライダンス	⇨上,上,上,上	
ビートルキック	⇦中,中,中	
ヘンナーキック	中,中,中	
ドラゴンフライ	⇨中	
スカラベ	後ろ向きから、中	
スコーピオンキック	⇦上	
ゲンゴローダイブ(＊1)	走って、下	
コンバットウォーク	(＊1)中に⇦	
インセクター	⇦⇦中	
マンティスコンボ	上,上,上	

投げ技名	コマンド	備考
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
タイガードライバー	(投)	
巴投げ	引きながら(投)	
ジャイアントスイング	押しながら⬅(投)	
大外刈り	⇨➡(投)	
D.D.T	⇦⬅(投)	
鬼流し	⇨⇦	
腕ひしぎ逆十字	左側をつかんで(投)	
首投げ	右側をつかんで(投)	
ジャーマンスープレックス	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイプスープレックス	⇧⇧(投)	

Sノーク

打撃技名	コマンド	備考
ジャブ	上	
ミドルキック	中	
ローキック	下	
強パンチ	㊤	
強ローキック	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	ダウン攻撃
ダダッコハンマー	⇨中,中,中,中……	
ビッグブリザード	㊤,上,中	
バンザイアッパー	立ち上がりに,中	
ブラボーアッパー	⇦中	ダウン攻撃
ビッグパンチ	⇦上	ダウン攻撃
ビシバシパンチ	上,上	
ボーリングパンチ	⇦⇦中	
スノークパンチ	⇨下,中	
クレイジースピン	⇨下,上,中	
グランドファン	⇨下,下	

投げ技名	コマンド	備考
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
パワーボム	(投)	
巴投げ	引きながら(投)	
ジャイアントスイング	押しながら⬅(投)	
大外刈り	⇨➡(投)	
D.D.T	⇦⬅(投)	
鬼流し	⇨⇦	
脇固め	左側をつかんで(投)	
首投げ	右側をつかんで(投)	
ジャーマンスープレックス	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイプスープレックス	⇧⇧(投)	

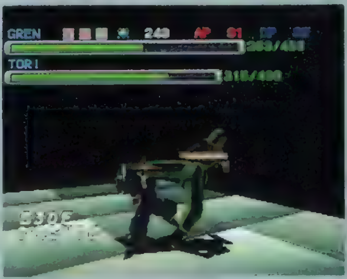
ウダン

打撃技名	コマンド	備考
ジャブ	上	
ミドルキック	中	
ローキック	下	
強ハイキック	㊤	
強ローキック	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
当て身つかみ	⇦(投)	攻撃力なし

※投げ技は(投)（R1＋中）のコマンドを入れた後に入力するコマンドです。

©1996 スクウェア／ドリームファクトリー　キャラクター：©1996 スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

ボスキャラを使うには、クエストモードをクリアする必要があるぞ！



4人のボスキャラをマイキャラ化するにはクエストモードをクリアする必要がある（各ダンジョンとボスキャラの対応は、エピソード1がSノーク、エピソード2がムーフー、エピソード3がウダン、ウダンズダンジョンが鳥山ロボ）。ウダンまでの3キャラはそう難しくないけれど、鳥山ロボをマイキャラ化するのはかなり大変。友だちがデータを持っていたら、コピーしてもらうのが一番楽かもしれない（笑）。

これがホムの自爆技だ！

「トバル」に登場する技の中で、ただ1つの「自分がダメージを負ってしまう技」がこれ。右下のコマンドを入れると、ホムは背中にあるスイッチを押そうとする。そしてスイッチを押すと同時に体力ゲージがゼロになってしまうのだ。実戦で使う機会はないけれど（クエストモードのタイムアタックに失敗したとき専用？）、一度は出してみて欲しい。

⬇+R1+L1

ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
あびせ蹴り	J始め下	ダウン攻撃
フリットキック	㊤,上,中	
フリットローキック	㊤,上,下	
グレートベーン	⇨上	
ジャイアントベーン	⇨上,上	
ホイップアンクル	上,中	
ゼロスライス	⇦下	
キティドール	⇦上	
スリーピーキック	走って、下or⇨⇨下	
ドロップキック	走って、中or⇦⇦中,中	
ジャイロストライク	⇨中	
ジャイロストライク2	⇨中,⇦	
リバースソルト	立ち上がりに⇨中,中	
ハニーダンス	⇨⇨中,中	
ラビットタックル	⇦⇦中	
クロウチタックル	⇦⇦下	
ミラージュスピニング(*1)	⇧⇧中or⇩⇩中	
クロスミラージュ(*2)	*1を⇧or⇩で繰り返せる	
ミラージュスリープ	*1or*2中に、下	
ラビットスタンプ	立ち上がりに⇦中	
ラビットサマー	立ち上がりに中	
投げ技名	**コマンド**	**備考**
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
タイガードライバー	(投)	
巴投げ	引きながら(投)	
ジャイアントスイング	押しながら⬅(投)	
フリップスルー	⇨➡(投)	
D.D.T	⇦⬅(投)	
曳流し	⇨⇦	
腕ひしぎ逆十字	左側をつかんで(投)	
首投げ	右側をつかんで(投)	
ジャーマンスープレックス	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイプスープレックス	⇧⇧(投)	

TORIYAMA ROBO

打撃技名	コマンド	備考
パンチ	上	
ミドルフック	中	
ローキック	下	
強パンチ	㊤	
強ローキック	㊦	
つかみ	(投)	攻撃力なし
下段つかみ	⬇(投)	攻撃力なし
当て身つかみ	⇦(投)	攻撃力なし
ジャンプ昇り蹴り	J始め上or中	
ジャンプ蹴り	J中に上or中or下	
ジャンプ降り蹴り	J終わり上or中or下	
ビシバシパンチ	上,上,上	
ビシバシブン	上,上,中	
ブンブウン	中,中	
ビュンブウン	㊤,中	
セイヤッ	[illegible]中or[illegible]中or[illegible]中	
ローリングヤマトリ	⇨⇨中,中,中	
ヤマトリライダーキック	⇨⇨上	
テイッ	⇦上	
ジャンピングヤマトリ	走って、下or⇨⇨下	
ヤマトリスクリュー	立ち上がりに中	
フンフン	⇦中,中	
フウン	⇨中	
投げ技名	**コマンド**	**備考**
投げ技ガード	Ⓖ	反撃
ヘッドバッド	上	
ニーバッド	中	
ローキック	下	
背負い落とし	(投)	
巴投げ	引きながら(投)	
フリップスルー	押しながら⬅(投)	
大外刈り	⇨➡(投)	
D.D.T	⇦⬅(投)	
曳流し	⇨⇦	
腕ひしぎ逆十字	左側をつかんで(投)	
首投げ	右側をつかんで(投)	
ジャーマンスープレックス	後ろ側をつかんで(投)	
シーガルスルー	⇩⇩(投)	
レイプスープレックス	⇧⇧(投)	

共通返し投げ技名	コマンド	備考
投げ抜け	相手と逆方向にダッシュ	
投げ打撃ガード	(投)	
引きずられこらえ	相手の引きずりと逆に⬅キー入れ	
エルボー	上	
ショートアッパー	中	
ローキック	下	
ショルダースルー	正面つかまれ時(投)	
バックブリーカー	左つかまれ時(投)	
バックドロップ	右つかまれ時(投)	
帯返し（おびがえし）	後ろつかまれ時(投)	

ムーフー

長い手足を利用した戦法を身につけよう!

技の出が遅いムーフーだけに、なるべく相手を近づけないように戦っていきたい。ヘンナーキックやビートルキック、スコーピオンキック、スパイダークリープといった技を中心に組み立てていこう。ホーネットキックを出して相手に背中を見せたら、そのままスカラベを出すといい。スカラベはいわゆるカンガルーキックで、近寄ってきた相手を大きくふっ飛ばせるぞ。なお、ハイパー化しても中を連打するのはやめておこう（ヘンナーキックになってしまうため)。下連打でいくといいだろう。

この技を積極的に使っていこう!

スコーピオンキック

⇨上

ビートルキック

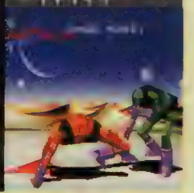
中,中,中

相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え!

前方にふっ飛ばす!

スパイダークリープは厳密にいうとふっ飛ばす（=ダウンさせる）技ではない。しかし相手を押し込むことができるので、リング際に追い詰めたら狙ってみよう。

スパイダークリープ ⇨下,下,下



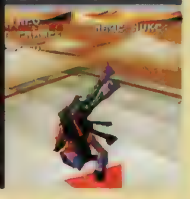
シーガルスルー (投),⇩⇩(投)

右側にふっ飛ばす!

シーガルスルーを狙おう。鬼流しで崩し、打撃技で押し出す手もある。相手との間合いが離れているときは無理につかみにいかず、体勢を立て直すのもいい。

前 / 左 / 右 / 後

レイプスープレックス (投),⇧⇧(投)



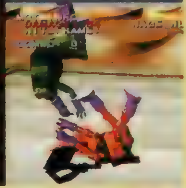
左側にふっ飛ばす!

彼の打撃技では相手を左へふっ飛ばすことができない。ここは投げ技でいこう。ジャイアントスイングよりも、投げ抜け不可のレイプスープレックスの方が確実。

後方にふっ飛ばす!

他キャラ同様、投げ技で後方にふっ飛ばすことになる。選択肢は巴投げとD．D．Tの2つ。投げ飛ばす距離を考えると、やはり巴投げがベストだろう。

巴投げ (投),引きながら(投)

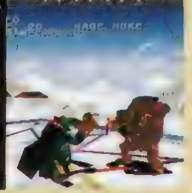


相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え!

前方にふっ飛ばす!

ダダッコハンマーは押し出し技。無限に出し続けられるが、相手に逃げられると逆にピンチに。クレイジースピンなどの3発目はふっ飛ばせるが当てにくい。

ダダッコハンマー ⇨中,中,中,中…



シーガルスルー (投),⇩⇩(投)

右側にふっ飛ばす!

打撃技で右側にふっ飛ばすのは難しいので、シーガルスルーを使おう。視点の角度によっては、コマンドを⇦⇦などにしないと出てくれないこともあるぞ。

前 / 左 / 右 / 後

ジャイアントスイング (投),押しながら⇦(投)

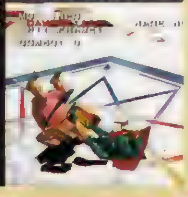
左側にふっ飛ばす!

ジャイアントスイングかレイプスープレックスを使う。高レベルのCOMは高確率で投げ抜けしてくるが、ジャイアントスイングの方が遠くまで飛ばせる。

後方にふっ飛ばす!

かなりの距離をふっ飛ばせる巴投げがいい。コマンド操作に時間がかかることもあって相手に反撃される可能性はあるが、確実に出せるようになっておこう。

巴投げ (投),引きながら(投)



Sノーク

技数が少なく、リーチも短いのは致命的か…

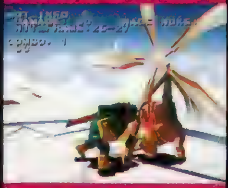
Sノークはボスキャラとして登場するノークとは違いSサイズ。それだけに手や足のリーチが短く、つらい戦いを強いられるハメになる。実戦で使える技もあまりないため、対戦時には技を読まれないように心掛けよう。ビッグパンチやビッグブリザードといった上段攻撃と、グランドファン、スノークパンチ、クレイジースピンといった下段攻撃からの派生技をうまく組み合わせて使うのが彼の基本戦法だ。ハイパー化したらビッグブリザード（2発目まで）を連発しよう。中や下連打でもOK!

この技を積極的に使っていこう!

クレイジースピン

⇨下,上,中

ビッグブリザード



(上),上,中

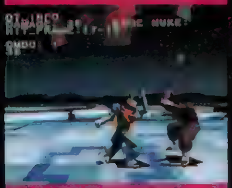
ウダン

トリッキーな技を使ってペースをつかもう!

スキの小さいホイップアンクルやサマーソルト系の技が使いやすい。ラビットスタンプは大きくジャンプするため、脱出用の技としても使える（クロスミラージュ中に中を押しても出せるので、ガードを固めている相手の背後に行くことも不可能ではない）当たれば両者の位置を変えられるクロウチタックルも覚えておくと便利だろう。ハイパー化したら中を連打すればＯＫ。ダッシュしてのスリーピーキックからつなげることもできる。ただし、ボタンを連打していると別の技が出てしまうぞ。

この技を積極的に使っていこう!

ホイップアンクル



上,中

クロウチタックル

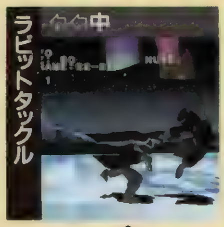
⇩⇩下

相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え!

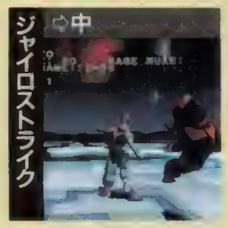
前方にふっ飛ばす!

ガードされると反撃されてしまうが、ラビットタックルが効果的だ。出るまでのスキは大きいものの、ミラージュスピニングも相手をふっ飛ばすことができる。

ラビットタックル



ジャイロストライク



右側にふっ飛ばす!

ジャイロストライクは技の出こそ遅いものの、気持ちよく相手をふっ飛ばすことができる。ジャイロストライク２でもいいが、こちらはさらに出が遅い。

前　左　右　後

ジャイアントスイング

左側にふっ飛ばす!

ジャイアントスイングかレイプスープレックス。他キャラと同じになってしまうが、これしか実用的なものがないのだ。まずは相手をつかむことを考えよう。

後方にふっ飛ばす!

相手を後方へ投げ飛ばす技はＤ．Ｄ．Ｔ、巴投げ、フリップスルーの３種類。クロウチタックルで位置を入れ替え、そこから押し出すこともできるのだ。

D.D.T

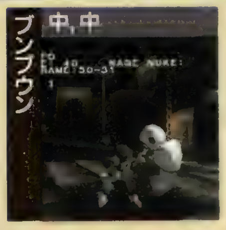
相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙え!

前方にふっ飛ばす!

ローリングヤマトリは前転を繰り返す技。ふっ飛ばせないが、押し出し技として使える。ふっ飛ばしたいならヤマトリライダーキックで。空振りしやすいけど。

ローリングヤマトリ

ブンブウン

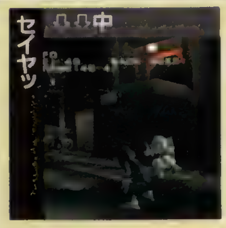


右側にふっ飛ばす!

ブンブウン、ビシバシブンといったブン系の打撃技で右側にふっ飛ばすことができる。「⇧⇧中」という入力で出すセイヤッや、シーガルスルーでもいい。

前　左　右　後

セイヤッ



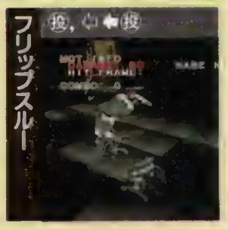
左側にふっ飛ばす!

打撃技のセイヤッと投げ技のレイプスープレックスを使い分けよう。スキが大きいセイヤッだが、体を大きくひねるため相手の攻撃を避けてくれることもある。

後方にふっ飛ばす!

巴投げ、Ｄ．Ｄ．Ｔ、フリップスルーと、後方へふっ飛ばす投げ技は多数ある。コマンド入力のしやすさやリング際までの距離などを考えて使い分けよう。

フリップスルー



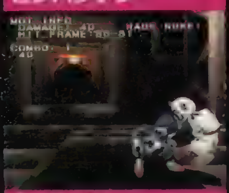
鳥山ロボ

リーチが短い関係で、投げ間合いも狭いのだ

ビシバシブンは３発目のパンチのスキが大きい。ふだんは１～２発で止めて牽制用にしておこう。フンフンの１発目は下がりつつ出すサマーソルト。相手の反撃を誘っておいて出すと効果的だ。２発目は逆に前進しながらの前転攻撃なので、ガードが固い相手に対しては１発目でやめておこう。この２発目やフウンという技はダウン攻撃にもなっている。チャンスと見たらすぐ出せるようになっておきたい。打撃技よりも投げ技に活路を見出した方がいいキャラかも……。ハイパー化したら下連打で。

この技を積極的に使っていこう!

ビシバシブン



上,上,中

フンフン

⇩中,中

ストリートファイターZERO2

けっこう隠し要素のたくさんあったPS版『ストZERO2』。真・豪鬼まで使えちゃうってんだから驚きだ!!

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	8月9日(発売中)		2P対戦可

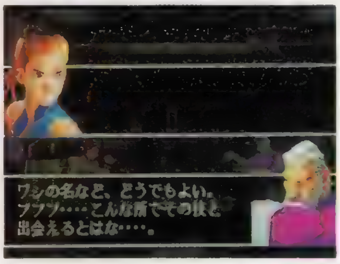
PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最終ボスのそのまた隠しキャラ、真・豪鬼。この超強力なスペックを誇るキャラを使って、戦うことができてしまう！　あぁ、PS持っててよかったなぁ。てな感慨を抱かせてくれるPS版「ストリートファイターZERO2」。この真・豪鬼が使えるってコトのほかにも、いくつかオリジナルの隠し要素もあり、このゲームの楽しみ方はますます広がるばかり。今回はやっぱさすがです、このゲーム。このほかには何か、隠し要素はないのかなぁ？　……それってかなり贅沢？　（やおい平吉）

ほかにもあったPS版オリジナル隠し要素をバッチリ紹介!!

★キャラ別のCOM乱入キャラ紹介!

前号で紹介したとおり、4人目のCOMキャラを倒すまで1ラウンドも落とさず、さらにスーパーコンボかオリジナルコンボで5回以上フィニッシュを決めるとCOMの乱入キャラが現れる。この乱入キャラは、プレイヤーが使用しているキャラによって異なり、それぞれストーリーを盛り上げる役割を果たしてくれるのだ。ここでは、使用キャラ別の乱入キャラを表にして紹介しよう。なおこれらの乱入キャラとの対戦に負けると、コンティニューしても再戦することはできない。1回のプレイで戦うチャンスは1度きりなのだ。



◀ここで、各キャラの背負ったストーリーがおぼろげながらわかるのだ。

対COM乱入キャラ紹介

使用キャラ	乱入キャラ	使用キャラ	乱入キャラ	使用キャラ	乱入キャラ
リュウ	さくら	ガイ	ローズ	ダン	ガイ
ケン	ダン	ソドム	ケン	ダルシム	ザンギエフ
春麗	元	ナッシュ	ロレント	ザンギエフ	バーディー
サガット	アドン	ローズ	豪鬼	元	ストII春麗
アドン	ベガ	ベガ	ナッシュ	ロレント	ソドム
バーディー	ダルシム	豪鬼	リュウ	さくら	サガット

★ザンギエフ同キャラ対戦時の登場パターンが選べる!

発生条件　ザンギエフの同キャラ対戦時、登場するまでの間セレクトボタンを押しっぱなしておく

ザンギエフは同キャラ対戦時のみ、オリジナルのパターンで登場する。これは、マントを脱ぐポーズと「ウィー！」と叫ぶポーズの2種類（普段は、どちらのポーズで登場するかの確率は完全に2分の1）だが、上記のコマンドを実行すれば、必ずマントを脱ぐ方のポーズを選択することができるのだ。ただ、残念なことに叫ぶ方のポーズを確実に出す方法はない。こちらのほうが好みなら、登場時には何もせず、2分の1の確率に賭けよう。実際のプレイにはなんの関係もないが、こういう演出面で遊べるというのもおもしろいよね。

▲ザンギエフが2人で出てきてマントを脱ぐポーズっていうのも、画面が狭苦しい感じでなかなかおもしろいぞ。ちょっとヤダけど……。

★マニュアルモードでもオートガードカラーが使える!!

発生条件　キャラ選択画面で□+×で決定（パンチカラー）　同じく△+○で決定（キックカラー）

このゲームでは、6種類のキャラカラーが用意されている。本来はマニュアルガードで4色、オートガードで2色というふうになっているが、上記のコマンドで、マニュアルガードでプレイするときもオートガードの色が選択できるのだ。基本的に、これはバーサスモードとトレーニングモードのみだが、ショートカットをONにしておけばアーケードモードでも使えるぞ。

◀「ストII」春麗でもばっちり可能なのだ。

▶これなら茶帯の弱そうなリュウも使えるぞ。

　©CAPCOM 1996　※コマンドはキャラが右向きのときのものです。なお、文中のPはパンチ、Kはキックを表しています。

『ストII』時代が懐かしいチャイナコスチュームで登場!

春麗 CHUN-LI

気功拳がタメ技になったってだけで、鬼神のような強さはかげりを見せた。それでも、まだまだ強いんです。

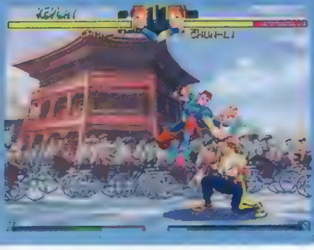
発生条件 キャラ選択時にカーソルを春麗に合わせ、セレクトボタンを3秒以上押したまま決定する

『ストII』春麗はノーマル春麗とはココが違うのだ!

違うトコ その1 気功拳のコマンドが違う!

こちらの春麗は、飛び道具である気功拳のコマンドが違う。ノーマルの春麗なら←↙↓↘→+Pで出すことができるのが、こちらの春麗だと←タメ→+Pというコマンドになってしまうのだ。このため、前後にちまちま動きながらしゃがみ中Kをキャンセルして気功拳に、という使い方ができない。ただ、「ストII」シリーズの春麗に慣れ親しんだプレイヤーなら、こちらの方が出しやすいハズなので、跳び込みからの連続技などには使いやすいだろう。その他は、ノーマル春麗と同じ戦法でOK。

◀こちらの春麗の気功拳は、タメ技なのだ。



◀だから、跳び込みからの連続技にその真価を発揮するぞ。

違うトコ その2 キャンセルの効く通常技が増える!

この春麗なら、ノーマル春麗ではキャンセルできない通常技の一部をキャンセルすることができるようになる。しゃがみ強Kと立ち強Kがそれで、前者は必殺技とスーパーコンボで、後者はスーパーコンボでのみキャンセルすることができるようになるのだ。基本的にこちらの春麗を使うときは、連続技を組み立てるにタメが必要になる。そのため、攻め込むときにも常に斜め後ろにタメを作っておくことが必要となる。しかし、そうしておけば、これらの特性を生かして、ノーマル春麗よりも破壊力の高い連続技を組み立てることができるのだ。

違うトコ その3 登場シーン、エンディングも変化!

登場シーン、エンディングも変化するぞ。とくに目立つのが登場シーンで、両手を胸の前で合わせて一礼するというように、「ストII」時代のパターンで登場するのだ。ただ、エンディングにおける違いは、グラフィックがチャイナ服を着た春麗に替わるだけ。内容自体はまったく変わることはないぞ。

▲登場シーンはこんな風になる。『ストII』時代の懐かしいポーズでの登場となるのだ。『ストZERO』の春麗もいいけど、こっちはこっちで落ち着いた感じがイイよね。

▲こっちがノーマル。『ストZERO』では見慣れた姿だ。

▲で、こっちがチャイナコスチューム。手が込んでいる。

『ストII』春麗はこう戦え!!

基本的に「ストII」春麗では、必殺技をからめた連続技は、跳び込みからしか狙う機会がなくなってしまっている。そのため、普段は動きの素早さと通常技の判定の強さを利用して相手をガンガン押し込めていくことが重要になる。これで戦いのペースをにぎったらスキを見て跳び込み、しゃがみ強Kをキャンセルしての強力な連続技で大ダメージを与える、という戦い方がセオリーだ。イメージ的には、ナッシュにかなり近いものになると思ってもらえれば問題ないだろう。ノーマル春麗とはまったくの別物と考えよう。

◀……る。それでベースをつかもう

▶そうしたら跳び込みからの……

真に拳を極めたものは、あの豪鬼ではなかった!?

真・豪鬼 SHIN-GOUKI

むちゃくちゃなまでに強い隠しキャラ、真・豪鬼。無人の野をいくがごとき攻撃力を、その手で楽しんでくれ！

発生条件 キャラ選択画面で、豪鬼にカーソルを合わせてセレクトを押し、離す。その後アドン、春麗、ガイ、ロレント、さくら、ローズ、バーディー、豪鬼、ベガ、ダン、豪鬼（↓→→↓←↓←↓→→→）の順に合わせ、セレクトを押しながら決定する

真・豪鬼はノーマル豪鬼とココが違うのだ!

違うトコその1 登場シーンが違う!

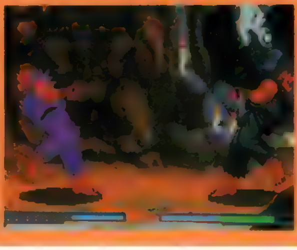
一見するとノーマル豪鬼と同じような印象を受ける真・豪鬼だが、こちらはノーマル豪鬼とは登場シーンが決定的に異なっていて、そこで見分けることができるぞ。ノーマル豪鬼は登場時に足を踏みしめて気合を入れるポーズをとるが、真・豪鬼は同じポーズで、頭上に「滅」の字が浮かび上がるのだ。この登場パターンはいかにも拳を極めた格闘家らしく、非常にカッコいい。一見の価値はあるぞ。ただ、残念なことにエンディングやCOMの途中乱入キャラ、ボスキャラなどはノーマル豪鬼とまったく同じだ。できればこの辺もオリジナルにしてもらえれば、なお楽しめたと思うんだけど……ちょっと残念だ。

◀とにかくかっこいい登場シーン。ノーマル豪鬼もかすんじゃうのだ。

違うトコその2 攻撃判定の出が早い!

ノーマル豪鬼と真・豪鬼の対戦時によく起こることだが、同時に技を出したハズなのに真・豪鬼の方が一方的に勝っている場合がある。わかりづらいのだが、実は真・豪鬼の方が、通常技の出が早いのだ。ただし、技にかかる時間は同じなので、最終的に技が引っ込んで行動可能になるのは同時だ。とはいえ、この小さな違いが勝負を決定づけることも少なくない。目立たないながら、大きなアドバンテージといえるだろう。これを利用すれば、ノーマル豪鬼では無理な連続技も組み立てられるぞ。

◀例えば同時に立ち強K。この時点でもう真・豪鬼は攻撃判定を持っている。



◀でも、攻撃の引っ込むタイミングは同じ。このため、違いに気づきにくい。

違うトコその3 攻撃力が高い!

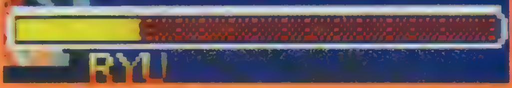
これは見た目から決定的に違う点だが、真・豪鬼はノーマル豪鬼より、攻撃力が高いのだ。1発1発の破壊力が低い通常技などではいまいちその違いに気づきにくいものの、攻撃力の高い必殺技などで違いを見てみると、その差は一目瞭然だ。豪鬼でどうしてもエンディングが見れない人は、真・豪鬼でプレイするのもいいかもしれない。ただ、攻撃力が高いだけでなく技の性能もいい真・豪鬼。豪鬼やリュウ・ケンでなかなか勝てない人は、まずこの真・豪鬼で練習してみよう。

◀基本攻撃力が高い。これは純粋に強さにつながる項目なので、真・豪鬼の強さをもっとも明らかに表している点といえるだろう。

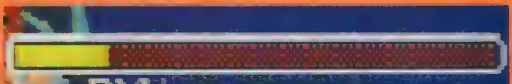
というわけで実験!

真・豪鬼とノーマル豪鬼とで、リュウを相手に豪昇龍拳を8発ずつヒットさせてみた。結果は下の通り。明らかに真・豪鬼の方が相手の体力を多く減らしているのだ。これで真・豪鬼の攻撃力の高さがわかってもらえるだろう。

ノーマル豪鬼の豪昇龍拳8発



真・豪鬼の豪昇龍拳8発



真・豪鬼はこう戦え!!

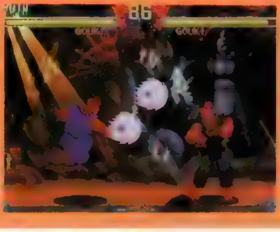
真・豪鬼はすべてにおいてノーマル豪鬼のアッパーバージョンといえるので、基本的にはノーマル豪鬼と同じ戦い方が通用する。ただ、基本性能に加えて必殺技の性能も段違いによくなっているので、ノーマル豪鬼ではいまいち信用できなかった戦法なども通用してしまうのが心強い。豪波動拳で相手を誘い、豪昇龍拳で撃墜するといったようなパターンが、その最たる例といえるだろう。ほかにも、跳び込み斬空波動拳からの連続技など、強力な技の組み立てができるのも大きな強み。ノーマル豪鬼にできない戦い方を作り上げて、真・豪鬼の強さを存分に引き出してやろう。……ただし、ポテンシャルが尋常じゃなく高いということは覚えておくこと。対戦時に調子に乗ってブイブイいわせていると、誰も遊んでくれなくなるぞ（笑）。

▲基本はいわゆる波動昇龍拳。リュウ・ケンやノーマル豪鬼のそれと違い、信頼性はとにかく高い。技のポテンシャルの高さがそれを可能としているのだ

▼めぐまれた必殺技、斬空波動拳を使って跳び込むのもいい。または、この技を使って牽制し続けるというのもいい。相手はガードしているだけで何もできないのだ

違うトコ その4 斬空波動拳が強力に!

「ストZERO」で猛威を振るったものの、今回は弱体化してしまった豪鬼の斬空波動拳。その斬空波動拳も、真・豪鬼が使えば「ストZERO」時代より強力になる。なんと、波動拳が同時に2発発射されるのだ。このため、たとえ相手にガードされたとしても、反撃を受けることはまずない。COM相手ならこれだけで勝ててしまうくらいだ。



▶一度に2発、広範囲に放つ。これは強い!!

こんな連続技も!!

◀斬空波動拳で跳び込み、しゃがみ強P→豪昇龍拳。すべて同じボタンで出すことができる、お手軽かつ強力な連続技だ。

違うトコ その5 瞬獄殺のリーチが長い!

真・豪鬼はレベル3専用のスーパーコンボ、瞬獄殺のリーチも長い。離れているからと安心している相手の裏をかいていきなり狙っていくこともできるし、間合い調節さえちゃんとしておけば、相手の起き上がりに出すと、バックジャンプで逃げられても着地を捕まえることができてしまうのだ!

▶豪鬼を象徴するスーパーコンボ。真・豪鬼はこれも強力。

ノーマル豪鬼

▲ノーマル豪鬼は画面半分くらいまでしか進んでくれない。

真・豪鬼

▲真・豪鬼なら、まるまる1画面分以上進んでくれるのだ!!

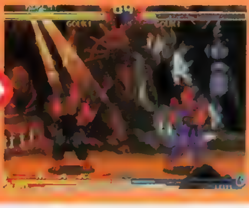
違うトコ その6 必殺技の硬直が短い!

これもちょっと見ただけではわかりにくいのだが、豪鬼はノーマル豪鬼より必殺技の硬直が短い。例えばノーマル豪鬼と同時に豪波動拳を出した場合、波動拳を発射するまでは同じなのだが、そのあと技の戻りが真・豪鬼の方が速く、ノーマル豪鬼より先に行動することができるようになるのだ。このため、豪波動拳で相手を誘い、豪昇龍拳で跳び込みを落とすという戦法が、リュウ・ケンを始めとする同タイプのキャラの中で、もっとも信頼性が高いのだ。

▲必殺技を出した後の硬直が短い。すなわち、攻撃してもスキが小さいということ。そのため、絶え間ない攻撃が可能なのだ。ラッシュをかけ、ガンガン攻め込んでいこう。それでこそ、真に拳を極めた者といえよう。

違うトコ その7 ピヨリからの復活が早い!

攻撃を受け、ピヨってしまうと大ピンチ！　相手からの猛攻を甘んじて受けなくてはいけない時間が待っているからだ。早くピヨリから立ち直るためにはボタンと✚キーの連打が必要なのだが、実はこれ、真・豪鬼には必要ない。真・豪鬼はピヨリからの回復が異常に早いのだ。それも、立ち上がるときにはすでにピヨリマークが消えてしまっているほどというのだから驚き。それも、まったくボタンを連打しない状態でこれだ。もちろん、連打すれば若干ながら立ち直りは早くなるぞ。ただこの場合、あまり関係ないんだけどね。



◀例えば相手に攻撃を受けてピヨっても、立ち上がるときには立ち直っている。驚異的といってもいい回復力だ。

メガチュード2096

撃つ・駆ける・斬るとかっこいいメカが躍動する ポイントはスピードと爽快感!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	なし
発売日	9月予定		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

メカ、ポリゴン、対戦格闘ACTといえば……と期待した人には、ちょっと的外れだけど、なかなか斬新なシステムを取り入れているので新鮮な感覚がこの「メガチュード2096」にはある。今回はキャラ別にちょっと細かく攻略したけど、難しく考えずに思いっきりダッシュしてそのスピードに酔いしれ、バンバン飛び道具を撃って敵をけちらす爽快感がなかなか楽しい。もう少しキャラクターが何をやっているのか、わかりやすいと……。対人戦がメインならいいのか？（笑・それじゃあれ）。（さとちー）

独自のシステムを分析

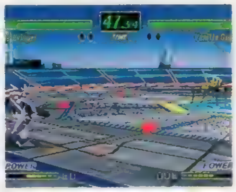
特殊アクションを知ってるか?

攻防に欠かせないのが、間合いの調整。銃による攻撃は遠距離で有効だし、近距離ならば剣による攻撃（ゲーム中、ボタン1つで持ち替え可能）や必殺技が効果的。間合いを計るには通常の移動のほかに、"リニアダッシュ"と"ライトニング・ステップ"、"スパイラル・アタック"という特殊な移動方法がある。"リニア"は敵に向かってダッシュし、"ライトニング"はジグザグに移動しながら高速で間合いを詰めることが可能。"スパイラル"は、敵を軸にして回転しながら近づく。このゲームでは、とくに移動が重要なので絶対にマスターしよう。

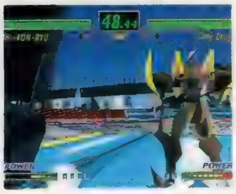
移動 ステージの特徴を把握しダッシュやジャンプでかわせ!

このゲームは1Pキャラは画面の左側、2Pキャラは右側と常に位置が固定されている。敵との位置関係によってはマイキャラが見にくくなるので、キャラが重なったら逆の方向へ移動しよう。

敵の攻撃を防ぐには、ガードよりも移動による避けが有効。たとえロックオンされていても、R1またはR2ボタンによるダッシュ移動を続けていれば、ラクに攻撃を回避できるのだ。また、ステージによっては、壁の角などにキャラが引っかかってしまい、足が止まるので注意!



▲サイドへのダッシュ移動を繰り返していれば、楽に避けられる。



▲ダッシュしすぎて、画面外でマイキャラを見失わないように。

攻撃 敵との間合いを離しロックオンからショットで狙え!!

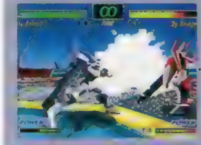
武器を銃にしている場合、△ボタンを押し続けることで敵をロックオンすることが可能。照準が敵に集中し、ボタンを離すと複数のホーミング弾が飛んでいく。ロックオンは自分、または敵のキャラが移動していても可能なので、ダッシュ移動で敵の攻撃をかわしつつロックオンから攻撃を仕掛ける。COM戦では、ひたすらこのパターンを繰り返すだけでクリアすることも可能だぞ。もちろんどのキャラでもOK。ただし、対人戦ではほとんど役にたたないので注意しよう。

▲間合いを広げて、とりあえずロックオンする。

▲敵が攻撃をしようとしたところに、ロックオン攻撃!

デイ・ブリンガー

必殺技のノヴァは、敵の飛び道具を消してくれる効果がある。これを利用して敵に接近し、間合いを詰めたところでノヴァ・ブレイクを叩き込む。剣をメインに戦いたい人は、接近戦でグランド・スラム（→↓↘+□）を使うといいぞ。また、近距離では→+△の前斬りをキャンセルしてからノヴァ・ブレイクだ。



◀接近戦でヒットさせれば、ダウンを奪える"ブレイク"。

ノヴァ	↓↘→+△
ノヴァ・ブレイク	→↓↘+△

バーバ・ヤガ

戦いでポイントになるのが、タマユラというオプション兵器の使い方。タマユラは剣を装備しているときのみ有効で、○ボタンでフォーメーションチェンジができ、□ボタンで好きなタイミングで発射することが可能。また、敵がダウンしているときの追い打ちにも使えるのでこの機体を使うならば覚えておこう。

◀タマユラは、攻撃したい直前に出すようなタイミングで。

サイコ・ブラスト	↓↘→+△
タマユラ出現／消滅	△+○

ヘル・プライド

プライドは剣のリーチが長いので、銃に持ち替えるよりも剣をメインに戦う方がいい。敵に近づくためにレインボー・エッジをけん制に使い、接近戦ではダンシング・エッジで応戦する。また、中間距離で左右ダッシュ移動を繰り返し、剣による攻撃をチクチク当てていくのも手堅い戦法だ。間合いをうまく調整して、手数の多さで勝負するのだ。

◀高速で飛んでいくレインボー・エッジはかなり効果的。

レインボー・エッジ	↓↙←+△
ダンシング・エッジ	↘↘+△

サムライ

サムライは通常斬りの間合いが広く、攻撃判定も強いので敵の大抵の攻撃ならば消すことができる。斬り系ではバックハンド斬りや突きが有効で、持ち前のフットワークを生かして攻撃していく。お手軽な連続技として、獅咬斬をキャンセルしての燕舞斬がある。この連続技は威力がかなりあるので、接近戦では積極的に狙って敵を追いつめるのだ。

◀お手軽コンビネーションで、このダメージ量はナイス。

獅咬斬	↓↙←+□
燕舞斬	→↓↘+△

©General Support ©BANPRESTO 1996 ※コマンドは1P側のものです。

全12体のMW(マニューバルウェア)の特徴を知れ!!

メガチュード2096

バニラ・ギーガー

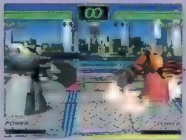
ギーガーはダッシュ横移動のスピードが他のキャラよりも速いので、常に移動して敵の攻撃をかいくぐる。そして、敵との間合いを取りつつロックオンから攻撃していくのだ。また、機体の周囲に4つ出るホーネットはフォーメーションを変えることが可能。オススメは、機体の前方に集中するタイプ。敵の攻撃をけん制する。

◀横方向への機動力を生かして、ダッシュで逃げまくり！

ホーネット出現／消滅	△+○
フォーメーションチェンジ	○

ドリル・ドール

遠距離では通常の銃による攻撃が強く、とくにロックオン攻撃は6発も発射するので間合いが広いときの主戦力になる。接近戦ではドリル・スマッシャーが威力を発揮！この必殺技は敵をダウンさせることができ、そこに他のキャラクターにはないダウン攻撃のドリル・プレスで追い打ちをかけるのだ。パワーでガンガン押しまくれ！

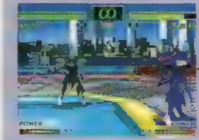


◀これぞ驚異の6連発ロックオン攻撃。ダメージも大きいぞ。

ドリル・スマッシャー	→←→+□
ドリル・プレス	↓↓+□

カゼキリ

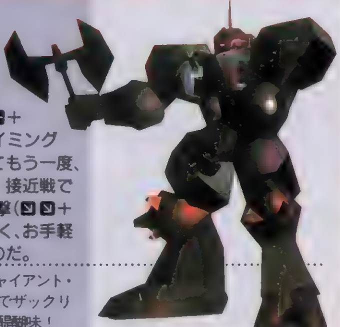
名前からも想像がつくように、カゼキリは移動スピードが速い。基本的にこのスピードを生かして敵の攻撃を避け、敵が動きを止めたところに攻撃を叩き込んでいく。敵に突っ込むときはツインゲイザーからのダッシュがオススメ。この技は分身を起こすことで無敵になるので、逃げるときにも有効なのだ。そこでジオスクレイバーをぶち込めば○。



◀分身の無敵を利用して、一気に間合いを詰めて攻撃だ。

ツインゲイザー	↘↘+×
ジオスクレイバー	↓↘→+□

紫紺龍



大きな武器のジャイアント・アックスが特徴的な紫紺龍。これを利用した有効なコンビネーションが、跳び込みバックハンド(←+◎)から突き、龍覇が強い。タイミング次第では、龍覇をキャンセルしてもう一度、龍覇を決めることができるのだ。接近戦では破龍撃(↘↘+△)が強く、お手軽でいいのだ。

◀このジャイアント・アックスでザックリやるのが醍醐味！

龍覇	←→+□
破龍撃	←↙↓↘→+△

クレイ・ドルーガー

ドルーガーはトータルバランスに優れていて、初心者にも扱いやすい機体だ。剣のリーチが長いので、銃に持ち替えずに剣をメインに戦おう。近距離での攻撃が強いので、スパイラル・アタックで敵に近づき 前斬りキャンセルからフラッシュ・インパクトの連続技を狙っていく。また、無敵技のハイヤー・インパクトもなかなか強力な必殺技だ。

◀無敵時間のある必殺技は、攻守ともに優れている。

ハイヤー・インパクト	→↓↘+□
フラッシュ・インパクト	→↘↓+△

ブラッド・クラフター

クラフターは、遠距離で有効なミサイル攻撃のメガロスピナーを装備している。近距離ではスピネル・ラウンダーが強く、この2つの必殺技をいかに間合いによって使い分けるかが最大のポイント。そして、クラフターを使うならこれを決めたいというのが、ブラッド・ハイブ(→↘↓↙←→+◎)。約10発のビームが連射される、超強力な必殺技だ。

◀超ド級のビーム10連射！ 近距離で出せば命中率もUP！

メガロスピナー	←↙↓+△
スピネル・ラウンダー	→↓↘+□

ソードギア

中距離からのソニックブレイドが有効で、これで間合いを詰める。そこからバックハンド斬りからレイジング・スラッシュ(剣装備のみ)へつなげる。また、接近してきた敵に対しては、グレイアー・バーン(→↘↓+◎)が効果的。この技は敵をはじき飛ばす効果があるのだ。はじき飛んだ敵のスキが、連続技を狙うチャンス。タイミングを覚えよう。

◀剣の間合いの広さが魅力。敵への威圧感も相当だ。

ソニック・ブレイド	↓↘→+□
レイジング・スラッシュ	→↓↘+□

アクセリオン

アクセリオンは、全キャラクター中、最も移動スピードの速い機体。ダッシュを利用したヒットアンドウェイの戦法が有効で、ステージの壁にさえ気をつければパーフェクト勝利も夢じゃない。常に動きまわり、敵をロックオン状態にする。そして、敵の動きが止まった時に攻撃を仕掛けるのが基本。遠距離でけん制に必殺技を出す余裕もほしい。

◀とにかく間合いを広げ、逃げながら攻撃するのだ。

トルネード・アクセル	→←→+△
スタンピート・アクセル	↓↘→+△

「死神の翼(デスウィング)」を解き放ち、追い詰められた第7方面師団を、君の頭脳と腕で救ってもらいたい…。

96年秋 発売予定。価格5,800円(税別)

CYBERTECH DESIGNS

CyberTech Designs Co.Ltd.
4-3-1-2402 Nakano,Nakano-Ku,Tokyo,164 Japan
http://www.bekkoame.or.jp/~ctd/
TEL.03-3385-4492

and "PlayStation" are Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

DEATHWING 発売延期のお知らせ

9月20日に発売予定のDEATHWING(デスウィング)は、さらに完成度の高いゲームを追求し、PSユーザーの皆様にお届けするため、止むを得ず発売を延期することになりました。ここにお詫び申し上げるとともに、発売をお待ち下さいますよう、お願い申し上げます。

PlayStation
はるかぜ戦隊
Vフォース
突如、金星の軌道上に巨大光源体が出現……
これが、かって繁栄した金星文明の末裔達による
新たなる戦いの幕開けだった。
そして、金星の地中深く封印された
究極兵器HN-01が再びその姿を現した。
葵三姉妹を中心に戦う美少女戦略SLGの決定版!!
蒼空の女神達(ヴィーナス)が甦る。
ふんだんに盛り込んだアニメーションは、なんと60分以上!
動画枚数にして、15,000枚!!
豪華声優陣を率いて、
今ここに究極のビジュアルが出現!!
CAST
CD3枚組 価格5,800円(税別)
11月15日発売予定
初回限定特典
「はるかぜ戦隊Vフォース」
プロモーションビデオ
プレゼント!!
© VING 1996
VING
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

プレイステーション版
「新フォーチュン・クエスト」
ボードゲームで新登場！
食卓の騎士たち
新フォーチュンクエスト
Fortune Quest
PlayStation
今度のクエストは農作業だ!?
好評発売中
新フォーチュン・クエスト
9/1→10/31
大収穫祭キャンペーン
期間中、新フォーチュン・クエスト通常版を買って、バーコードを送るとあの『びっくりと〜くCD』と『限定 複製セル画セット』が抽選で当たる。
応募方法
ソフトのパッケージに巻かれたラベル(帯)に印刷されている、バーコード(JANコード)を切り取り官製ハガキに貼って、①住所②氏名③年齢④電話番号⑤職業を明記の上、メディアワークス ゲーム事業部「大収穫祭キャンペーン」係までお送り下さい。抽選で1,000名様に「びっくりと〜くCD」を、50名様に「複製セル画10枚セット」をプレゼントいたします。10／31の消印有効ですのでお早めにご応募ください。
びっくりと〜くCDの中身
1.はじめのごあいさつ
2.アイアン・ゴーレム…の巻
3.クレイの決断…の巻
4.姫のお食事…の巻
5.深沢 美潮トーク
6.謎の商人…の巻
7.ショップ…の巻
8.リターン・オブ・謎の商人…の巻
9.おしまいのごあいさつ
10.夢のあと…の巻
びっくりと〜くCD
NOT FOR SALE
そう。今回のクエストはなんと農作業。しかし、あなどる事なかれ。モンスターも出てくるし、大自然の脅威だって迫りきちゃったりするんだから。今日もみんな大騒ぎだよ。
ゲームボイス パステル／小山 裕香 トラップ／山口 勝平 クレイ／置鮎 龍太郎 シロ／三田 ゆう子
通常版 価格5,800円(税別)
ゲームソフト・お料理ぶっく・深沢美潮書き下ろしミニストーリー付取扱説明書付き。
電撃文庫
新フォーチュンクエスト
1〜3巻
絶賛発売中
新フォーチュン・クエスト
食卓の騎士たち
公式完全攻略ガイド
電撃攻略王
電撃Playstation編集部
特別編集
好評発売中
定価 1,200円
©深沢 美潮(Wiz)／迎 夏生／メディアワークス
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス ゲーム事業部 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03-5281-5227

電撃PlayStation G
プレイステーション
★今号のタイトル★
エターナルメロディ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
天地無用！　登校無用
はるかぜ戦隊Vフォース
プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる
ありす　イン　サイバーランド
Gの世界は夢の世界
ワクワクしている
あなたのために
ドキドキしている
全国男子学生のために
今回も全身全霊
命がけで
お送りいたします

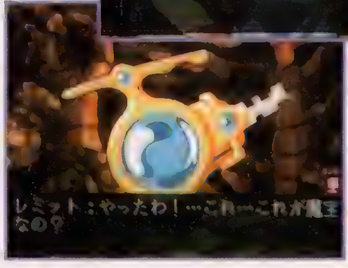
戦闘イベント&システムを独占大公開!!

Eternal Melody

紅　若葉

エターナルメロディ

お好みの女の子を育成しつつ、異世界を大冒険。そしてライバルたちとの戦いや宝探しなど、楽しい要素がギッシリの『エターナルメロディ』。今回はゲームの流れを追いつつ、細かなシステムにバシバシ迫っちゃうぞ。さらに、この記事の最後にはファン必見の特別企画&超豪華プレゼントも……。ぜ～ったい見逃すな！



▲スケジュール実行中にはケンカやノイローゼになったりと、ハプニングが続出！　気が抜けないぞ。

◀ついに「魔宝」を発見したのか!?　もし本物ならこれで現代へ戻ることができるはずなのだが……。

エターナルメロディ

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	11月予定		

©1996 Media Works Inc. ※画面は開発中のものです。

冒険の準備

名前を入力し、仲間を集めたら「魔宝」探しの冒険に出発だ

さっそくオープニングパートから紹介するぞ。まずゲームを始めて最初にすることは、名前と能力値の入力だ。自分の名前を入力すれば、より楽しくプレイできるぞ。入力を終了したら、いよいよ物語がスタート。見知らぬ異世界から現代へ帰るべく、大冒険を繰り広げていくことになるのだ。ワクワクするよね。

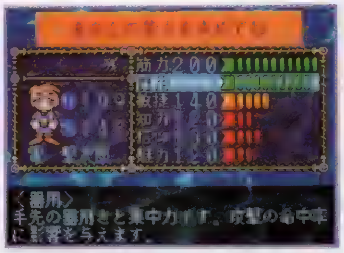
ロクサーヌ

◀謎の吟遊詩人ロクサーヌから、現代へ戻るためには「魔宝」が必要だと聞かされる。

名前と能力値を入力しよう

名前は漢字、ひらがな、カタカナなどを使い、5文字まで入力可能。能力値も自分の好きなように設定できるようになっているぞ。この能力値は戦闘などに大きく影響するので、どんなタイプのキャラにするかを考えてから設定しよう。

▲アルファベットや記号でも名前の入力が可能。



▶体力は最大ＨＰ、気力は最大ＭＰを表している。

筋力

知力

器用

信仰

敏捷

魅力

ゲームの進行システム

冒険の準備 ●名前入力 ●勧誘 他	名前、能力値を入力し、ゲームスタート！　街で女の子3人を勧誘してパーティ名を決めたら、「魔宝」探しの冒険に出発するのだ。
移動 ●スケジュール入力 ●イベント 他	スケジュールを入力&実行。実行中に魔法を修得したりキャラ同士がケンカすることも…。またキャラごとにイベントも発生する。
街・村 ●アルバイト ●デート 他	アルバイト、デート、ミーティングなどの行動が可能。何もせず休むこともできる。よく考えて行動を選択するのがポイントだ。

▼

移動、街・村を繰り返して…

▼

ダンジョン ●スゴロクバトル	スゴロクバトルは、ルーレットを回して出た目の数だけフィールドを移動。ライバルやモンスターと戦いつつ、ゴールを目指すのだ。

▼

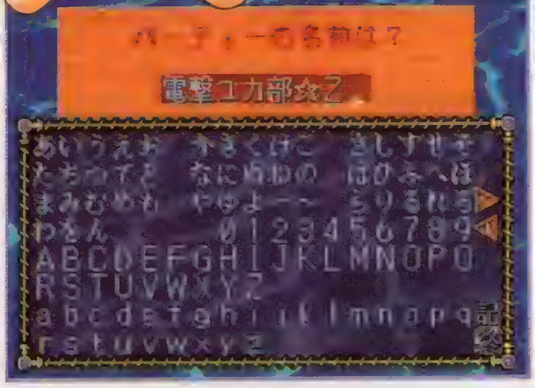
次の冒険に出発!!

9人の中から3人の女の子を勧誘だ

一緒に「魔宝」探しの冒険に旅立つことができるのは、9人の女の子のうち3人だけ。3人を勧誘すると、残りの女の子たちはライバルキャラのカイルとレミットのパーティに自動的に参加。ライバルパーティの一員となり、競い合うことになるのだ。女の子を勧誘したらパーティの名前を入力。その後、最初の目的地へと旅立つことになるぞ。お好みの女の子を勧誘して、楽しい冒険旅行に出発だ。はりきって行こう！

ウェンディ・ミゼリア

▲キャラによって能力差があり、それが戦闘にも影響する。でもまあ細かいことは気にせず、カワイイ子を誘えばＯＫかな。



◀3人の女の子を勧誘したらパーティ名の入力だ。この名前はスゴロクバトル時の呼び名になる。好きな名前を入力しよう。

キャラット・シールズ

移動 スケジュールを入力してキャラを育成。イベントも盛りだくさんだ

移動(育成)パートになるとスケジュール入力画面に切り替わる。ここでは育成コマンドを入力し、キャラを育成することができるぞ。お金をかけてコマンドを実行すると、能率がさらにアップする仕組みになっているので、できるだけお金をかけて実行しよう。

●得意・不得意表
キャラの顔をクリックすると、そのキャラの得意、不得意な能力がわかる。

●次の目的地と、かかる日数
次の目的地と、かかる日数が表示される。この日数が1回の育成期間になるぞ。

育成コマンド一覧

- **●筋力トレーニング** 筋力が大幅にアップ！ そのほか敏捷や信仰の能力値も上がる。
- **●細かな手作業** 器用さがアップ！ そのほか知力や魅力の能力値も上がる。
- **●とにかくダッシュ** 敏捷さが大幅にアップ！ そのほか筋力や信仰の能力値も上がる。
- **●バリバリ勉強** 知力が大幅にアップし、器用さの能力値も上がる。物理魔法を修得。
- **●お祈りをする** 信仰が大幅にアップし、魅力の能力値も上がる。神聖魔法を修得。
- **●おしゃれをする** 魅力が大幅にアップし、器用さ、知力の能力値も上がる。精霊魔法を修得。
- **●休憩する** HP、MPが大幅に回復！ しかしすべての能力値が少しダウンする。

◆パラメータ&一覧表

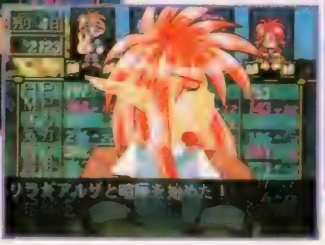
▲相性やキャラの状態を見ることができる。スケジュール入力画面から切り替え可能。

◆冒険の記録

◀発生したイベントのタイトルと結果が表示される。やはり自由に切り替え可能だ。

実行中には様々なハプニングが…

各キャラはスケジュール実行中に特定の能力が一定値を超えれば魔法を修得する。それだけでなく、キャラ同士がケンカ状態になったり、自信過剰になってしまったりもするのだ。さらに突発的にイベントが発生することもある。発生するイベントは大きく分けて2種類。会話形式で進行するものと、スゴロクバトルになるものだ。それらのイベントは各キャラごとにいくつも用意されていて、その内容もすっごく多彩！ 盛り上がるぞ。



▲スケジュールを実行し、能力値がアップすると魔法を修得するのだ。
▶自信過剰やノイローゼ、さらにケンカが始まったりすることも…。

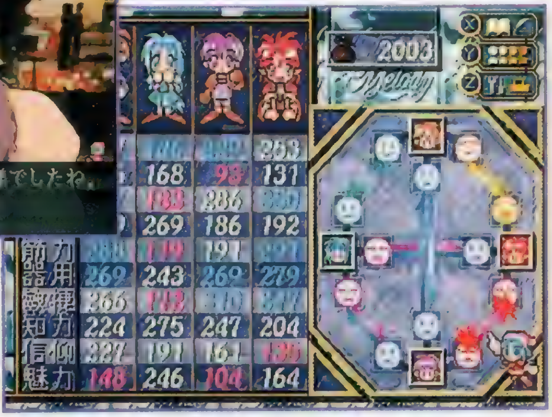
▲▶イベントは会話形式で進行したり、戦闘になったりと超多彩！ 各キャラごとに用意されているぞ。

街・村

お好みの女の子と楽しくデート しかし、アルバイトもしないと…

スケジュールの実行期間が終了すると、街や村に到着する。ここではアルバイトやデート、ミーティングや休憩といった行動ができるぞ。しかし、それらの行動は1回だけ！　どれか1つ行動を終了すると、再び移動パートになってしまうのだ。お金は必要だけど、デートもしたい！　う〜んここは悩みどころだろう。だが心配は無用。冒険中には何度も村や町に立ち寄るので、今回はアルバイト、次回はデートと計画を立てればバッチリだ！

▲ちょっとモーホーなアルバイト紹介のオジサン。アルバイトを実行すると、このオジサンが出てくるぞ。ちなみに口説くことはできません。残念!?

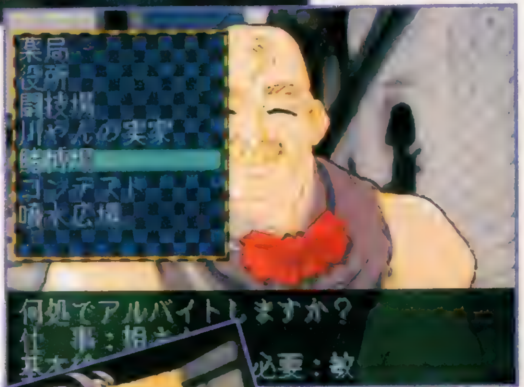


▼到着したら、まずはステータス画面をチェック。キャラの状態や残金などを確認してから行動しよう。

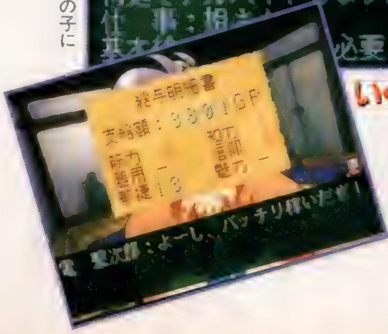
アルバイトをしてお金を稼ごう

アルバイトのやり方は、いたって簡単！　一緒に働く女の子と場所を選んでスタートするだけだ。ただ覚えておいてほしいことは、入手できるお金は一緒に働く女の子の能力値と、バイトとの相性によって変化するということ。つまり能力値が高く、そのバイトと相性のいい女の子と一緒に働く方が、収入がアップするのだ。効率よくお金を稼ぐ重要なポイントだぞ。しかし、アルバイトをすれば必ずお金が稼げるとは限らない！　カイルやレミットが邪魔しに来ることもあるのだ。

◀職場ごとに要求される能力は決まっている。その能力値の高い女の子を選ぶのがポイントなのだ。



▶いろいろと職業はあるけど、その女の子に一番合ったものを選ぼう。



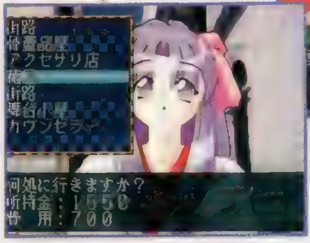
いくら稼げたかな？

◀バイトとの相性がよく、能力値が高ければ、最初に提示された以上のお金が手に入る。ただし、いつも成功するとは限らない。カイルやレミットが邪魔しに来ることも。

女の子とのデートは場所選びがかんじん

デートも相手と行く場所を選ぶだけでOK。ただし、デートにはお金が必要になるのだが、高い場所を選べばバッチリ……ではないので要注意だぞ。

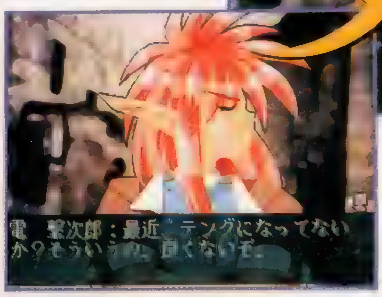
▲失敗！　成功すれば相性アップは間違いナシなのに。



◀お金が高い場所ならＯＫとは限らないのだ。

もめごとはミーティングで解決

キャラの状態変化（ケンカや自信過剰）はミーティングによって直すことができるぞ。状態が変化したまま放っておくと、行動スケジュールをサボったりなど悪いことだらけ。ここでしっかり直しておこう。



▲女の子を選んで話をすれば一発でスッキリ直るぞ。ただし、「病気」や「ノイローゼ」はミーティングでは直らないので注意しよう。

◀ミーティングは、ご機嫌ナナメな女の子を説得するコマンド。ちなみに主人公（自分）も状態変化を起こす場合がある。

ダンジョン

トラップだらけのスゴロクバトル 今回は戦闘シーンも公開だ！

スケジュール実行中のイベントで迷い込むか、目指す目的地に到着すると、ダンジョンでのスゴロクバトルがスタートする。ダンジョンでの目的は、ライバルキャラたちよりも先にゴールすること。ルーレットを回して出た目の分だけマスを移動していくのだ。ゴールに到着すると宝物を入手！　見事勝利となるのだ。

▶途中にはMPアップ、ダウンや1回休みなどのトラップが山盛り。モンスターが出現することも…。

◀激しいデッドヒートが展開するスゴロクバトル。ゴールを目指して突き進め。

負けたら1回休み！　戦闘は白熱だぜ!!

ライバルチームと同じマスに止まったり、追い越したり、またモンスターが出現するマスに止まったりすると、戦闘に突入だ。勝利条件は敵を全滅させること。ライバルチームに勝つとそのチームの行動を1回休みにし、さらにお金を奪い取ることができるぞ。逆に負けると、こちらが1回休みになり、お金も奪われてしまうのだ。スゴロクバトルでの1回休みはかなりイタイ！　負けないためには、しっかりキャラを育成するのがポイントだぞ。

◀▼戦闘中の行動は、直接攻撃、魔法、防御の3種類。中でも魔法はバリバリ、ドッカ〜ン！　と演出が超ド派手。1つ1つ違うのも魅力なのだ。

◀モンスターは足止め役として、またはダンジョンのボスとして出現！　白熱の戦いをさらに盛り上げてくれるのだ。

▶仲間のHPやMPは画面上に表示される。
▲ライバルと同じマスに停止。戦闘開始だ。

【26号サイン色紙プレゼント当選者】沼田和宏さん（茨城県）、中嶋徳宣さん（奈良県）
張たみさん（愛知県）

キャラコンテスト&プレゼント情報

『エターナルメロディ』を応援してくれているみんなに特別企画&豪華プレゼントのお知らせ！　まず特別企画というのは『エターナルメロディ』に登場するキャラの中から人気NO．1を選ぶ、キャラコンテスト開始のお知らせだ。さらにプレゼントとして、ポスターやポストカードなども用意してあるぞ。詳しくは下のそれぞれの記事を参照！　たくさんの応募を待ってるよ。

CHARACTER CONTEST

キャラクターコンテスト開始!! 人気NO．1は…？

キミの一票で人気NO．1キャラが決定する、キャラクターコンテストがスタートだ。対象キャラは『エターナルメロディ』に登場する14人。今回の記事でイラストを掲載したので、その中から1人を選び、ハガキに書いて送ろう。あて先は下の欄外を参照。『エターナルメロディ』キャラクターコンテスト係まで。また、キャライラストなども募集中。みんなの熱い想いをハガキに描いてどんどん送ってね。

▲ちょっとドジだけどカッコイイ！　カイルは女性人気NO．1か!?

PRESENT

ファン必見!オリジナルグッズプレゼント!!

さて今度はプレゼントのお知らせだ。まず最初はゲームソフトの販売店にだけ飾られる特製ポスター（お店じゃ絶対に売ってないし、入手も困難）を2枚セットでお届けだ〜っ！　続いてS版を予約した人に3枚1セットで配られたポストカードをなんと12キャラ、12枚セットで、ド〜ンとプレゼント!!　詳しい応募方法は、本誌P114のプレゼントコーナーを参照してね。

◀店頭に飾られる特製ポスターを2枚セットで！　これは貴重な一品だ。

特製ポスター
2枚セットで
15名

オリジナルポストカード
12枚セットで
5名

▲予約者限定のポストカード。普通はゲーム1本につき3枚だが、それを12キャラ分、12枚セットでプレゼント！

次回はなんと!

次回は最新情報の紹介とプレゼントコーナー。さらにキャラコンの中間結果の報告など盛りだくさんの予定。お楽しみに！

あて先　〒101　東京都千代田区駿河台1－8東京YWCA会館　電撃プレイステーション『エターナルメロディ』キャラクターコンテスト係（またはイラスト係）

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

どんなに弱いキャラでも、お気に入りの彼女でクリアしなけりゃ意味がない！　だってときめいてしまったから…。今回は、そんなキミを助けるためのキャラ別攻略だ!!

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月27日		

愛をつらぬくためのキャラクター別攻略法

「メモだま」の特徴として、これまでの『ぱずるだま』シリーズに比べて、キャラごとの攻撃だまのパターンが複雑になっていることがあげられる。反撃されやすいキャラとされにくいキャラの差が大きいので、効率よく勝つためには、自分の使っているキャラはどれくらい攻撃だまを送ったときに反撃を受けやすいのかといった特性を、ちゃんと把握して攻撃のペースを調整する必要があるのだ。今回は、ＣＯＭ戦での各キャラへの反撃方法とともに、自分で使う場合についても攻略していくぞ。

根性モードでクリアしよう!

根性モードをクリアすれば、アーケードにはなかった追加エンディングが見られるぞ。さらにオプションの〝思い出〟で、エンディングのグラフィックをいつでも見られるようになる。難易度は〝やさしい〟でもいいのだ。

◀コンティニューしても大丈夫。がんばろう。

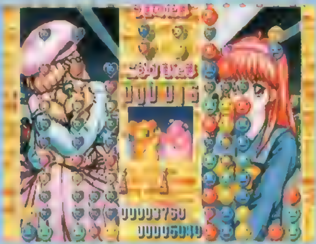
Bタイプの場合は…

ゲームの最初に選択する、攻撃パターンのタイプ。今回の攻略では、『ときメモ』オリジナルのＡタイプのみ取り上げている。Ｂタイプのパターンは、右の表のように『進め！　対戦ぱずるだま』のキャラに対応しているので、『進め』の攻略法がそのまま使えるぞ。電撃ＰＳのバックナンバーを持っている人は(もちろん持ってるよね？)、これまでの攻略を参考にプレイしてほしい。

『進め』のパターン対応表	
藤崎詩織	あたぼう
如月未緒	ペンクロー
紐緒結奈	キョーちゃん
片桐彩子	まこりん
虹野沙希	シェイ・シェイ
古式ゆかり	沢田まゆ
清川　望	チェリー
鏡　魅羅	大月先生
朝日奈夕子	ももちゃん
美樹原愛	政
早乙女優美	リョウ
早乙女好雄	市場
伊集院レイ	奥方様

藤崎詩織

●相手にする場合…攻撃だまが反撃できる形になる頃には、すでに終わっている。左端から点火できるような連鎖を組んで、早めに攻撃し、あとは降ってきたたまを１つだけちぎって落とすテクで、マメに処理するしかない。
●自分で使う場合…最後のトドメでもたつくと手痛い反撃を喰らうこともあるが、それだけに気をつけてさえいれば大丈夫。



◀ＣＯＭ戦では、このパターンの詩織は登場しないのが救いか。

▶必要な色だけを、一列の隙間に確実に落とす技が要求される。

★攻撃パターン

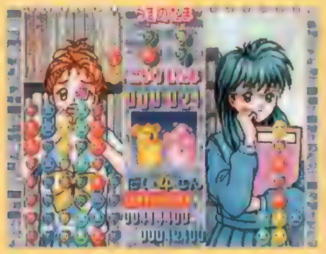
▲横に色をそろえて、１列おきに縦に降らせてくる。

©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

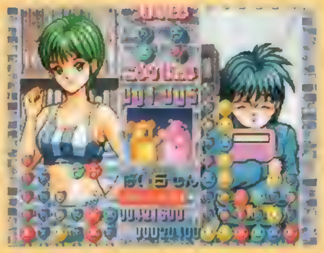
如月未緒

●相手にする場合…反撃しにくい縦型の攻撃パターンだが、低くなっている右側の列から点火しやすくなるように、右から2、3列目に攻撃だまと同色のおおだまを積んでおくだけでOK。あとは右端まで埋められる前に早めの反撃を心がけること。

●自分で使う場合…小刻みな連鎖でもいいから、連続した仕掛けで一気に攻めること。



◀斜めに欠けている部分に、同じ色を縦に並べて整形しよう。



▶大反撃を狙いすぎるとキツイ。3列目あたりから消していこう。

★攻撃パターン

▲縦に色をそろえて、斜めに欠けた形で上から降らせる。

紐緒結奈

●相手にする場合…攻撃だまの1列だけを集中して消し、縦穴を掘るのが王道。くいだまが使えるのでアーケードより楽だ。こちらの積み込みを邪魔されることはないので、自前の連鎖を送ってからでもいい。

●自分で使う場合…反撃されにくい方だが、相手のペースを乱すことができないので、本格的に反撃される前に大連鎖でトドメを。

◀自分ではあまり積まずに、フィールドの底を空けておこう。

▶縦穴を掘るには、隣の列を消さないように1列だけを消す。

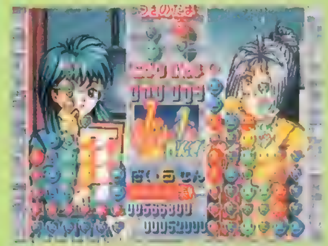
★攻撃パターン

▲縦に色をそろえた状態で、下からせり上がらせる。

片桐彩子

●相手にする場合…縦にそろった攻撃だまを処理していけば、そのうち横並びの部分に点火することができる。下からせり上がってくるタイプには、有効な積み方というのはない。とにかくマメに消していくことが重要だ。

●自分で使う場合…紐緒さんのパターンに近いが、こちらの方が大きな反撃をされにくい。相手の反撃を利用した攻撃もやりやすいぞ。



◀端の列で縦穴を掘り、横に並んだ段は連鎖するまで消さない。

▶横の段まで消したら、また縦穴を掘らないといけないぞ。

★攻撃パターン

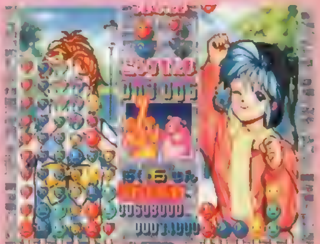
▲縦並びを3段、横並びを3段ずつ、下からせり上げ。

虹野沙希

●相手にする場合…送られてくる攻撃だまに合わせて、縦でも横でも楽に反撃できる。右から3列目あたりまで埋まったところで縦に消してやるのが、最も効率のいい返し方だ。

●自分で使う場合…上記のとおり、相手のフィールドを埋めきる直前がいちばん危険。3～4連鎖の連続で送っておいて、最後は必ず大連鎖で決めることが必要。

◀左からの縦列に合わせて、自分でも縦に積んでいこう。



▶あまりねばらずに、早めに反撃してしまうほうがいい。

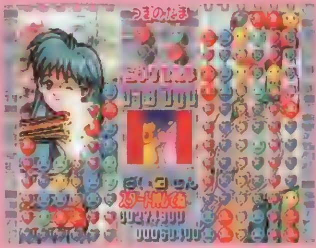
★攻撃パターン

▲図のようなL字型で、上から降らせてくる。

古式ゆかり

●相手にする場合…上から降ってくる縦列に色を合わせて、自分でも縦に積んでおく。上から点火できるような縦型連鎖がベストだ。下の横の段は、縦列を処理しているうちに連鎖でつながることを期待するしかない。

●自分で使う場合…それほど大きな連鎖を作る必要はない。3～4連鎖ぐらいでいいから、連続して攻撃するのが効果的だ。



▶高低差のある積み方をしておくと反撃の起点にしやすい。

★攻撃パターン

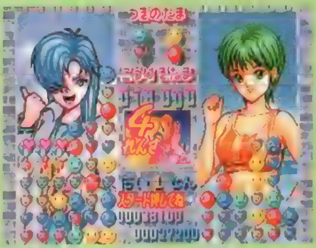
▲上からは縦並び、下からは横並びのサンドイッチ型。

◀このパターンは、地道に高さを稼がれてしまうのがツライ。

清川　望

●相手にする場合…自分では右3列だけに積んでおいて、攻撃だまがきたら左から2、3列目に横と同じ色をそろえて、横並びの段を完成させてから反撃する。ぜんだまがきたら、左から2列目に置くこと。

●自分で使う場合…最初の攻撃はできるだけ大きな連鎖で。そのあとは絶対に攻撃の手を休めることなく小連鎖を続けること。



▶横並び型は反撃が楽。大連鎖での反撃を狙っていこう。

★攻撃パターン

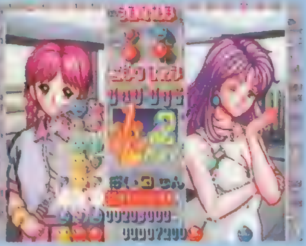
▲横に色をそろえて、斜めに欠けた形で上から降らせる。

◀小刻みに連鎖してくるようなら、右3列で自前の連鎖を。

鏡　魅羅

●相手にする場合…自分では右3列だけを使って積むようにしたら、あとは清川さんとまったく同じになる。右3列はあらかじめ高めに積んでおいたほうが、攻撃だまを利用した反撃はしやすくなる。

●自分で使う場合…やはり清川さんと同じことが言える。反撃を受けやすいので、攻撃し始めたら必ず連続攻撃でトドメを。



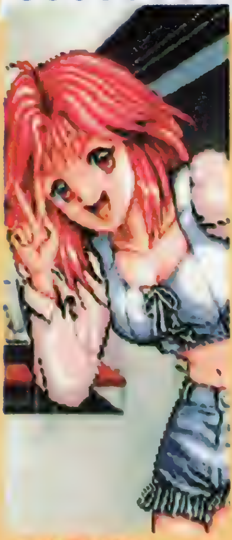
▶あらかじめ右3列で、自前の連鎖を作っておくといい。

★攻撃パターン

▲中央がへこんだ形で、横並び型に降らせてくる。

◀フタをされる形になった場合、対清川よりもツライ展開になる。

朝日奈夕子



●相手にする場合…縦並びタイプと考えて、左端の列に降らされる直前に、縦に消して反撃する。自前の連鎖は、右から左へと縦型に組んでおこう。最上部は横並びだから、いっぱいまで埋められてからも、右の方で横に消すことができれば逆転の可能性あり。

●自分で使う場合…始めは少しずつ送って、相手の攻撃だまを利用した大連鎖でトドメを。

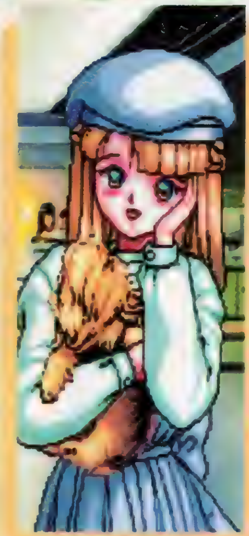
▶左端まで埋まる前に、早めの反撃をしておいたほうがいい。

★攻撃パターン

▲右端の縦並びにかぶせるような逆L字型で降らせる。

◀ハッキリいって、最弱クラスの一人にあげられる。

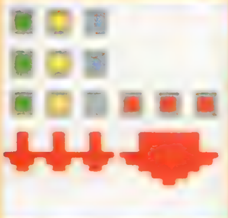
美樹原 愛



●相手にする場合…横並びの部分を消せば、横→縦→横と連鎖がつながる……と言いたいが自分で置いた分もあるから、そううまくはいかない。とにかくまめにこだまを処理することと、縦並びの部分に色を合わせて、その上に縦に積んでいくことぐらいしか対策なし。
●自分で使う場合…３～４連鎖でパラパラと攻撃しよう。大連鎖を送る方が危険なのだ。

▶大きな反撃は望めない。消せるところから消していこう。

★攻撃パターン



▲縦並びと横並びが交互に組合わさった形で降らせる。

◀反撃を狙うなら、自分のフィールドはなるべく平らに。

早乙女優美

●相手にする場合…攻撃だまに色を合わせて縦に積んでいき、端の列から反撃するという、縦並び型の基本に忠実な方法でＯＫ。左右から２列目に色をそろえたおおだまをはさむように積んでおけば、反撃の起点にしやすい。
●自分で使う場合…相手がある程度積んだあたりで大連鎖を送るのが理想。高さを稼いでしまえば、反撃もされにくくなるぞ。

▶色の並び順を覚えて、それに合わせて積んでおこう。

★攻撃パターン

▲中央が盛り上がった縦並び型で降らせる。

◀端じゃなくて２列目から消すように狙うのが実戦的。

ボスキャラに勝って伝説の樹にたどり着けるか…!?

早乙女好雄

６人の女の子との対戦を勝ち抜いたら、いよいよボスキャラとの対戦が待っている。その１番手はしつこく誘いをかけてくる好雄の登場だ。彼の攻撃パターンは、妹の優美と形は同じだが、こだまの色が中央が盛り上がったように斜めにずれているというもの。かなり複雑な形に見えるが、実は対処法があるぞ。（以下次号）

▲「一押し、二押し」「三に押しっと」と、セリフは押しの一手。でも、いちばん精神的ダメージが大きいのは「それじゃ帰るか」のひとことか?!

伊集院レイ

８人目に登場するのが、校庭に集結した私設軍隊をバックに立ちはだかる伊集院レイだ。いつもイヤミな彼だけに（？）攻撃パターンも、かなり凶悪。左端から１列おきに降らせてくるうえに、全体の色は斜めにずれた形になっているというものだ。彼に勝てれば、伝説の樹はもう目の前。全力をつくして戦おう。

▲「おおっと」「すまない」と、言葉は礼儀正しいが攻撃の方は容赦がないぞ。しかし、恋を実らせるためには、こんなところで負けられない！

最終戦は超連鎖合戦だ!

最終戦の詩織との対戦は、お互いに１色だけを下からせり上げる攻撃パターンに統一しての超連鎖合戦。この戦いに負けると、悲しいバッドエンドを見ることになるぞ。送った攻撃だまが、そのまま大連鎖で返ってくるこの戦い、ハッキリいって約３割（当社比）は運しだい。しかも、勝ったと思った瞬間にむこうにぜんだまが出現するような、ＣＯＭ特有のずるいラッキーもある。勝つためのセオリーは、あまり積まずに小連鎖で半端な量を送り、それが返ってきたところに反撃することだ。

▲右３列で２～３連鎖を組んで送り、こちらが負けない程度の反撃を誘う。左３列は反撃できるように底を空けておくこと。

◀負けそうになったら乱入して、乱入した方が負ければ、仕切り直しができる。このやり方でも、エンディングには影響しないぞ。

天地無用！

ついに発売!!

登校無用（とうこうむよう）

今回は、ついに発売となった『登校無用』の内容のおさらいと、DPS独自の情報網により入手した、アッと驚くスクープ情報をお知らせするぞ！

天地無用!
登校無用

ジャンル	デジタルアニメーション	価格	¥6,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月13日（発売中）		

©AIC.PIONEER LDC,INC.／XING 1996

こんどの『天地無用!』は学園ラブコメだ!!

魎呼が、阿重霞が、鷲羽が、天地の通う高校を舞台に大活躍！　オリジナルの新キャラも登場し、さらにパワーアップした『天地』ワールドを楽しもう!!

▲阿重霞と魎呼の制服姿。着こなし方に、２人の性格の差がよく現れているよね。

お騒がせバウンティハンター３人娘が平和な学園に大騒動を巻き起こす!!

物語は、天地の通う高校に魎呼と阿重霞、そして津名魅という謎の美少女転校生が現れるところから始まる。予想どおり起きる天地の争奪戦！　……とまあ、ここまでなら普通の（？）〝学園ラブコメ〟なのだが、そこに宇宙屈指の賞金首である魎呼を狙ってバウンティハンター３人娘が登場し、お話は〝はちゃめちゃ学園ラブコメ〟の世界へ急展開。はたして学校の、そして天地の運命は!?

▲選択肢の選び方によってストーリーが変化する方式を採用。

▲これが噂の新キャラ、紗夏姫（左）、衣薔羅（右上）、綺野狐（右下）だ。

▼セリフはすべて音声化されているが、テキスト表示も可能だ。

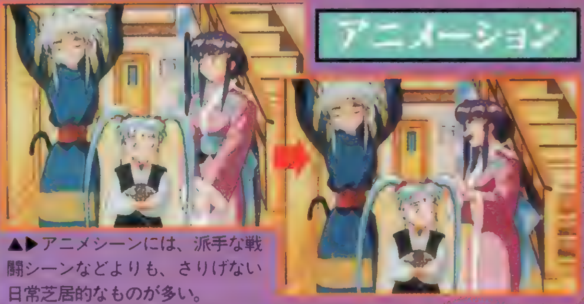
盛りだくさんのイベント、そしてアニメーション!!

イベント

発生するイベントの種類は実に多彩。その数も豊富で、イベントの連続で物語が構成されているといっても過言じゃないほどだ。また、ここぞというシーンはアニメーションによって描かれており、ゲームをよりいっそう盛り上げているのだ。

▲ゲーム中に登場するクイズイベントで全問正解すると、とても嬉しい鷲羽のＣＧが！

アニメーション



▲▶アニメシーンには、派手な戦闘シーンなどよりも、さりげない日常芝居的なものが多い。

イベント発生のひ・み・つ♡

「[illegible]」では、選択肢の選び方でストーリーが[illegible]分かれしていく方式に加えて、いくつかの選択肢で選んだ答えの[illegible]でストーリーが変化していくという方式を採用している。これは、[illegible]を選んだあと、その後登場する選択肢[illegible]で[illegible]を選ぶか[illegible]を選ぶかによって、特定のイベントが発生するかどうかが決まってくるというものだ。イベントによっては、1つ2つではなく、かなり多くの選択肢の選択結果が関連する場合があるので、全イベントを見るのはけっこう苦労するかも。

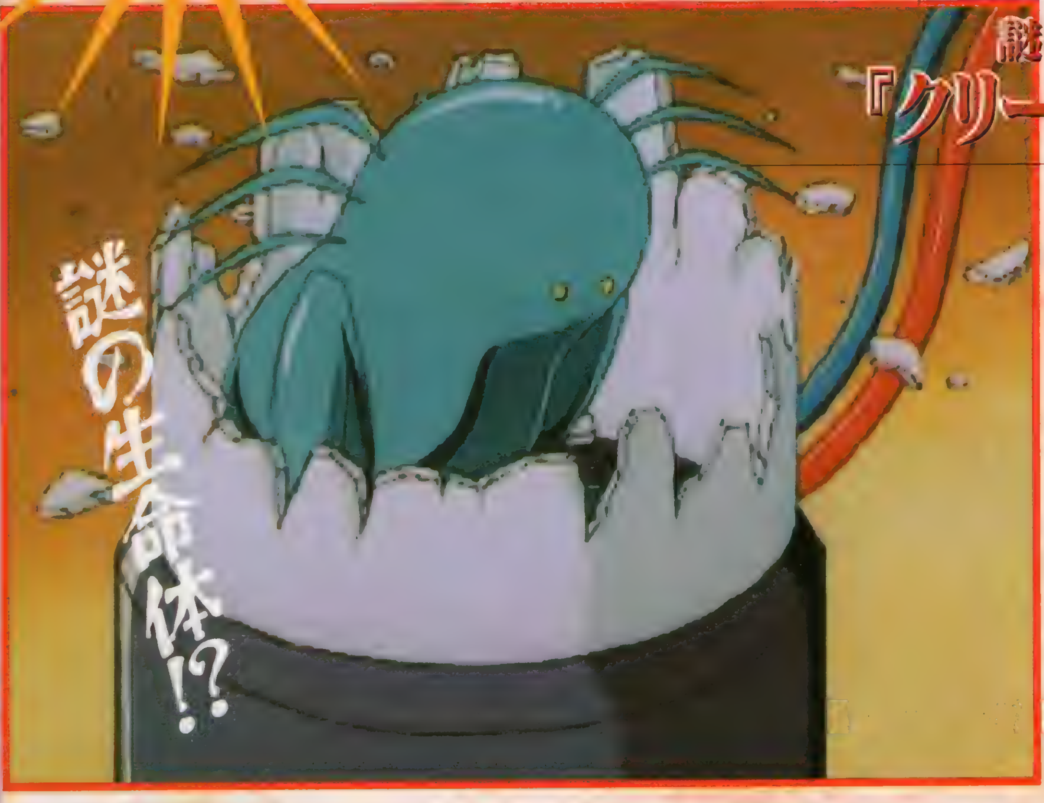
◀▼ちなみにこの[illegible]は、[illegible]のイベントＣＧを[illegible]だけでなく、これは[illegible]の発生に[illegible]してくる重要ポイントの1つだ。

◀[illegible]

発見!!『登校無用』に第2のシナリオが!!

以前から「あるのでは？」と噂のあった第2のシナリオの存在が、ついに判明。その名も〝クリーチャー編〟!!　はたしてこのセカンドエピソードの内容は!?

謎のセカンドエピソード『クリーチャー編』とは?



この〝クリーチャー編〟は、これまで誌面で紹介されてきた〝バウンティハンター編〟とはまったく内容を異にしている。とくに大きな違いとしてあげられるのが、〝バウンティハンター編〟の目玉であった新キャラ３人娘が登場しないところ。つまり、この〝クリーチャー編〟は、『天地』シリーズのメインキャラたちだけでお話が展開するシナリオというわけなのだ。ある意味で、もっともアニメ版の『天地』シリーズに近いノリが楽しめるシナリオといえる。このシナリオに至る経路はいまだ不明だが、とりあえず今回は、ストーリーの前半部を紹介しよう！

◀この謎の生物が、学校を恐怖のどん底におとしいれるのだ。

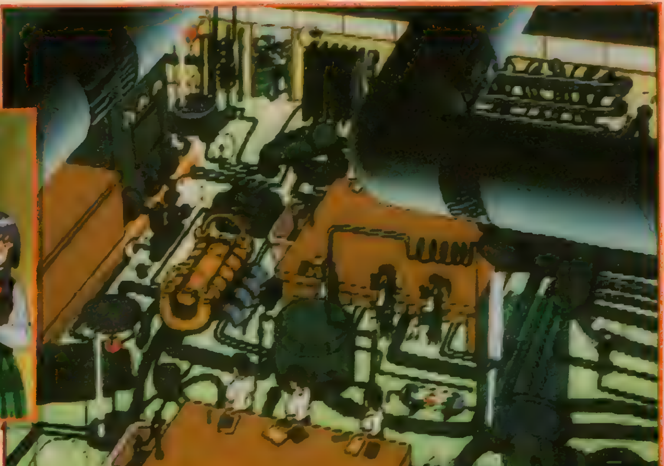
物語は、何のへんてつもないそのドアを開けた時から始まった……

天地たちは、午後の２時間を費やして行われる生物の授業を受けるために、生物室へと向かった。そのドアを開けようとした瞬間、何か悪い予感のようなものが脳裏を走る。そして、おそるおそるそのドアを開けると、そこは、ワケのわからない機械類に壁といわず床といわず全面を覆われた、鷲羽の一大科学実験場と化していたのだった。

という感じで〝クリーチャー編〟は始まる。〝バウンティハンター編〟ではいまいち活躍をしない鷲羽だが、こちらでは「はた迷惑な実験魔」という本領を発揮しているのだ。

◀▲どの答えを選んでも、鷲羽の実験室から逃れることはできない。天地たちのおびえる表情が哀れを誘う……。

教室が恐怖の科学実験場に!!



▲変わり果てた姿の生物室の風景。鷲羽の趣味がバリバリに体現されているのだ。

そして、マッドサイエンティストによる恐怖の実験が(笑)!!

そして、不安におびえる天地たちをよそに、有無もいわさず鷲羽の実験は始まってしまった。助手に向かって次々と指示を出す鷲羽。しかし、鷲羽は、助手をしているのが美星であることに気づいてはいなかったのだ。そして、当然のごとく実験は大失敗！　実験に使われていたクリーチャーは学校内へと逃げ出してしまうのだった……。

▶というわけで、当然のごとく鷲羽の実験は完全に破綻してしまうのであった（合掌）。

▲てきぱきと指示を出す鷲羽。でも指示を出している相手が……。

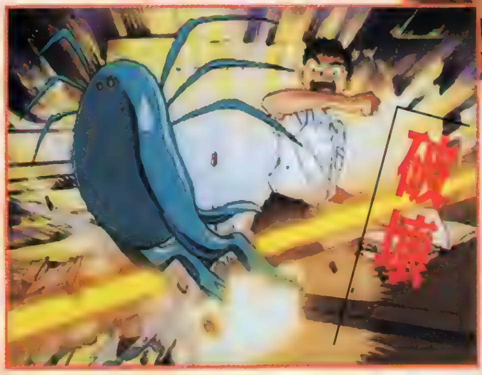
▼宇宙最強といわれる美星の天然爆裂ボケが満を持して発動！

◀実験に使われる予定だった生物は、学校内へと逃げ出してしまう。

宇宙最強の天然ボケが炸裂!!

逃げ出したクリーチャー!! 天地たちはヤツを無事捕獲できるか？

逃げ出したクリーチャーは、空気中の酸素を浴びると体質がどんどん変化していくという、迷惑きわまりない性質を持っている。はたして天地たちは、学校に被害を出すことなく、無事にこの危険な（？）クリーチャーを捕獲することができるのだろうか!?



ヒロインプロジェクト始動！　芸能界って大変なんです……

ヒロインドリーム

アタシもがんばる！
だから、ちゃんと
指導してね♥

舞木静（CV:西村ちなみ）

芸能高校の特待生を、真のアイドルに育て上げる！　AVG要素がタップリの育成SLG『ヒロインドリーム』。今回は4人のライバルたちと基本的なゲームの流れを紹介!!

ヒロインドリーム

ジャンル	育成SLG	価格	¥6,800
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	10月予定		

高校生活3年間で一流の芸能人を育て上げよう！

「ヒロインプロジェクト」――それはライジング芸能プロダクションが経営する芸能高校で、素質のある生徒を一流の芸能人に育て上げるための極秘プロジェクトだ。プレイヤーは、そのプロジェクトに参加するディレクターとなり、候補生の1人である舞木静を育成することになるのだ。基本的にゲームは静を育成することが中心となるが、ときには他の候補生やディレクターと会話して情報を仕入れたりすることも、静を育成する上で重要になるぞ。ゲームの期間は、高校生活の3年間。その間に静を芸能人として育て上げ、仕事をさせて実績を積ませていくのだ。果たして高校卒業時、静は憧れのヒロインになることができるのだろうか？　すべてはキミのディレクターとしての手腕にかかっているのだ。

▲明るく元気なイマドキな女の子。秘めた可能性は未知数！　彼女の可能性を開花させてあげよう。

◀こんな表情も見せてることも（仕事でなんだけど）。芸能界を目指しているとはいえまだまだ遊びたい盛り、彼女の言い分も聞いてあげて。

ディレクターって何者？

ヒロインプロジェクトに関わるディレクターの中で、唯1人その正体を明かしていないのが主人公だ。なぜ占い師に変装するのか？　どうしてディレクターとして静に会おうとしないのか？　それは、ゲーム中に語られることになるぞ。

©MAP JAPAN CO.,LTD.

ヒロインの座を求めて静と争うライバルたち!

人並みはずれた歌唱力を持つ少女
神楽姫子
（CV:かないみか）

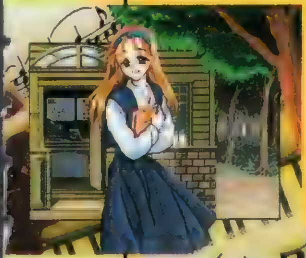
とにかく歌のうまい女の子。その歌唱力を買われて、ヒロインプロジェクトに抜擢された。孤独に慣れているせいか言葉遣いは厳しいが、一度認めた相手のことは心から尊敬するという素直な面もある。

少女
源舞由紀
（CV:高乃　麗）

さっぱりした性格で、細かいことにはこだわらない楽天家。面倒見がよく、誰とでも仲がいい。たぐいまれなる運動神経を武器に、中学時代から舞台演劇でその素質を遺憾なく発揮。現在もっとも注目されている高校演劇界期待の星でもある。

おっとりした演技派少女
大羽音夢
（CV:大谷育江）

普段はおっとり（ボーっと？）した、読書が大好きな女の子。ところが、カメラの前ではどんな役にも変身する演技の天才でもある。子供の頃から子役としてTVなどに出ていたため、芸能界での評価は候補生の中でもっとも高い。



才色兼備な努力少女
見和　麗
（CV:折笠　愛）

容姿端麗で成績優秀と、才色兼備を地で行く女の子。体が弱いという欠点を持っているが、モデルを目指しているためそれをよしとせず、日々の努力によって現在ではそれを克服しつつある。見た目とは裏腹に、占いやおまじないが大好きという子供っぽい面も…。

ゲームは1週間単位でスケジュールを組むことから始まる。これで静の育成をしつつ、毎週最初に学園周辺のMAP上を移動して、他のキャラたちと会話するのだ。これを1カ月繰り返すと、毎月末に報告会議が開かれることになる。ここでは他の候補生のパラメータを見ることができるので、しっかりチェックしておこう。毎月の第1週目には、すでに仕事への誘いが来ているときのみ、オーディションを受けることができるぞ。評価を稼げるのは仕事をこなしたときがほとんどなので、静のパラメータと相談して積極的にオーディションを受けさせよう。

育成 やっぱり基本はこれなのだ!

静の育成パート。ゲームのメインとなる部分だ。プレイヤーは直接静の育成に携わることができないので、スペシャリストに、方針という形で大体の育成方法を伝えるしかない。ポイントとしては、早めに各方針の方向性、そして、どのスペシャリストがどんなカリキュラムを組みやすいのかを見極めること。直接手を出せない分、データ面での調節をする必要があるのだ。

★方針

静の育成方針を6つのパターンの中から選択する。ただ、静はスケジュールをこなすと大体の場合ストレスの値が上がってしまう。これが上がり過ぎると静は病気で倒れてしまい、1カ月間育成ができなくなってしまうぞ。ガンガン育てるのもいいが、たまには自習で息抜きさせてやることも重要だ。状況に応じて、こまめに方針を変えてあげよう。

◀方針を選択。あまり無理させるのもなんだし、でも早く育ってほしいし。悩みどころ。

▶選択した方針によって、パラメータの上がり具合が違うのだ。臨機応変に変えてやろう。

方 針	そ の 効 果
能力主義	選んだスペシャリストに可能な範囲で、現在一番高い能力から優先して上げるようにカリキュラムを組む。
バランス	弱点の補強を最優先にして、すべてのパラメータをバランスよく上げるようにカリキュラムを組む。
スパルタ	スペシャリストの専門分野で、徹底的に鍛え上げる。パラメータは2倍の速度でアップするが、ストレスは3倍程度溜まる。
個性尊重	静がその時点で、一番興味のあることを中心にすえたカリキュラムを組む。
色 々	そのスペシャリストに可能な指導をランダムで試す。上昇するパラメータにばらつきがあるが、静のストレスは溜まらない。
自 習	パラメータはいっさい上下せず、静のストレスだけを解消する。レベルの低いスペシャリストほど効果は高い。

★スペシャリスト

直接静の育成に当たるスペシャリストを選択する。すると、スペシャリストはその方針に見合ったカリキュラムを組んでくれる。もちろん、レベルの高いスペシャリストほど育成効果は高いぞ。気に入るようなスペシャリストがいない場合、毎月第3週の始めに「スペシャリストの募集」で入れ替えることができる。これは忘れがちなので、しっかり覚えておこう。

▶育成の効果を考えると、常にレベルの高いスペシャリストを集めておきたいところだ。

さらに ディレクターがスペシャリストに!

ゲーム中、あるイベントをこなすことでプレイヤーのライバルとなる他のディレクターが1カ月間だけ静のスペシャリストになってくれることがある。さすがはディレクターに選ばれるだけあって、彼らの指導は非常に効果的だ。短い期間ではあるが、その好意に思い切り甘えてしまおう。ちなみに、彼らにスペシャリストになってもらうためにはちゃんと募集する必要があるぞ。お忘れなく。

◀ディレクターの1人、鈴無響子がスペシャリストに。ここぞとばかりに静を鍛えてもらおう。

▶ディレクターの能力はとにかく高い。期間中はずっと彼らをスペシャリストとして使うのがいいぞ。

MAP移動 イベントはここで起こることが多い!

毎週可能なMAP移動で、ゲームのもう1つのメイン部分。ここでは他のキャラに会って話をしたり、静にプレゼントするための品物をゲットしたりすることができる。また、イベントが発生することも多く、ゲーム中でもっとも楽しい部分といえるだろう。オーディションやスペシャリストの募集をするときは仕方ないが、できる限り毎週MAP移動をしよう。

★会話

静を始めとする候補生たち、そしてプレイヤーのライバルでもあり、力強い味方でもあるディレクターたちと会って話をする。ここからイベントが発生したり、新たな出会いがあったりと起こることは実にさまざま。AVGチックなゲーム展開が楽しめるぞ。会話の受け答えによってはそのキャラのステータスがアップしたりすることもあるので、会話時のセリフ選択は慎重に行おう。なお、静以外の候補生は、ここで静に紹介してもらうまで出会うことはできないのだ。

▶会話の受け答えの内容によってパラメータが変化。基本的には相手に嫌がられないような返答をすれば、いい結果を迎えられるぞ。

★占い

プレイヤーは占い師として候補生たちの前に姿を現すことになる。というわけで、彼女たちに会ったときは占いをできる場合がある。このとき占いはカードと水晶の2種類が選択できるのだ。これらはそれぞれ占う内容が異なり、結果とその後の会話の内容によって彼女たちのステータスや、占い師としてのプレイヤーに対する親密度が変化するぞ。

カード占い

彼女たちの悩みについて占う。その後の会話の内容によって、彼女たちのパラメータが上がる場合があるぞ。

水晶占い

彼女たちの適性について占う。こちらの占いでは、終わった後にプレイヤーとの親密度が上がる場合が多い。

★その他

MAP上のスポットでは、静にプレゼントするためのアイテムを入手することができる。代表的なものがゲームセンターと花屋。ゲームセンターには取ったアイテムで静の能力値をアップ(ときにダウン)させることができるUHOキャッチャーがあり、花屋では静のご機嫌を取るための花束を入手することが可能なのだ。UHOキャッチャーで入手したアイテムは自動的に静に送られ、花束は「プレゼント」のコマンドで静にあげられるのだ。

▶UHOキャッチャーはいわゆるクレーンゲーム。取ってみるまで、中身はわからないのだ。

◀花屋では静の大好きな花を買うことができる。通い詰めればいいことがあるかも……?

オーディション 最後にものをいうのはやっぱり実績!

オーディションを受け、無事合格すると仕事に突入する。仕事を終えると、その仕事のレベルに見合った評価を得ることができるのだ。仕事にはそれぞれ決められた期間というものがあり、その期間中は仕事以外のことはすることができない。例えばスペシャリストの募集をしたいときなどは、これで第3週が過ぎ去ってしまうこともあるのだ。注意しよう。

★仕事をゲットするには?

仕事を得るためには、オーディションに合格しなくてはならない。そして、そのオーディションは、ただ、ぼーっと待っているだけではやってこないのだ。まず、基本的な手に入れ方として、ある程度静のパラメータを上げることが必要になる。そうすれば、静の噂を聞きつけた各所から、オーディションへの誘いがかかるようになってくる。ただし、これでは重要な(レベルの高い)オーディションを手に入れることはできない。そんなオーディションは、イベントで手に入れることができるのだ。プレイヤーとほかの登場キャラとの関係が、ここで重要になるから、MAP移動は毎週欠かさずにするようにしよう。

▲イベントで入手するオーディションも多い。人間関係が重要なファクターだ。

◀静のパラメータが必要な数値まで達していれば、オーディションに合格できるのだ。

▶仕事をすれば、評価がアップするぞ。

★仕事の種類

仕事、すなわちオーディションの種類は、大きく分けて下で表にしたような7つの種類に分かれる。それぞれのジャンル、それぞれの仕事によって重要視されるパラメータは異なるので、仕事の内容をよくチェックして、そのときの能力に見合った仕事をチョイスし、オーディションに送り出してやることが重要だぞ。

ジャンル	仕事内容
演劇	舞台演劇の仕事。仕事をこなすのに3週間かかる。中にはディレクターの1人、元見演信の手がけたものなどもある。
イベント	定期的なイベントのバイトなどがこれに入る。大した評価にはならないが、オーディションもなく期間も短い手軽な仕事。
ポスター	広告用のポスターの撮影。難度的には中級クラスで得られる評価もそこそこだ。仕事に時間がかからないのがポイント。
雑誌モデル	内容的にはポスターの仕事に似ているが、こちらは仕事に1週間かかる。ディレクター、秋夜楓の手がける仕事も。
声優、ラジオ	他のジャンルに分類できないものがここに入る。仕事をこなすのに2週間かかる。
映画	人から紹介されない限り手に入らない。難度も高く、こなすのに4週間かかる。ディレクターの名渡画帝の仕事もあり。
コマーシャル	バリエーションの少ない仕事。主に企業のTV広告などがこれに入る。仕事をこなすのに1週間かかる。

独占情報

ゲーム序盤のSTAGE内容を紹介！

ゲーム中にふんだんに登場する美麗なアニメーション・シーンと、SLG初心者にもわかりやすいシンプルなゲーム内容が特徴の『はるかぜ戦隊Vフォース』。今回は、これまでに紹介してきたゲームシステムの基本部分の復習と、サンプルROMの入手によりついに判明したステージ1～3までのミッション内容をバッチリ紹介しよう！

はるかぜ戦隊Vフォース

宇宙からの侵略者と戦いを繰り広げる戦術級SLG

古代金星の民エル・ドラルは発達した科学力によって栄華を極めていた。しかし、権力に取りつかれた環境管理機関ゴア・デルと、政府の間の確執が、内戦を勃発させてしまう。戦いの末、人々の一部は地球へ、ゴア・デルは外宇宙へとそれぞれ脱出。……それから2000年以上過ぎた西暦2023年、太陽系へ帰還してきたゴア・デルの末裔バスクキール帝国と地球へ脱出した金星民族の子孫たちが、太陽系を舞台に再び争いの火蓋を切るのだった。

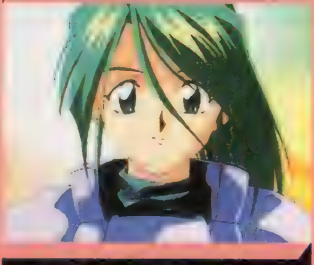
◀戦いの舞台は地上から宇宙、月、金星など、多彩に用意されている。

はるかぜ戦隊Vフォース

ジャンル	SLG	価格	¥5,800（3枚組）
メーカー	ビング	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月15日		

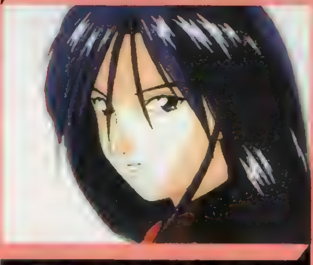
地球の平和を守って戦う、4人の美しき女神（ヴィーナス）たち

葵 奈月
CV 白鳥由里



▲本編の主人公で葵3姉妹の末っ子。古代金星人の末裔で、特殊な力がある。細かいことにこだわらない、無邪気でおおらかな性格の持ち主だ。

葵 華月
CV 天野由梨



▲葵3姉妹の長女。女子大生でありながら葵財閥会長の秘書をしている。冷静で判断力に優れており、しっかり者といった印象が強い女性だ。

葵 美月
CV 今井由香

▲3姉妹の次女で、ずば抜けた運動神経と、陸・海・空すべての乗り物を自在に操る腕を持つ。明るく活発で、アネゴ肌な性格なのだ。

織田雪菜
CV 矢島晶子

▲葵財閥と同等の力を持つ織田電器産業のお嬢様。プライドが高く目立ちたがり屋だが、困っている人を見捨てておけない優しさも持っている。

©1996 VING
※記事は開発中のサンプルに基づいており、ゲームバランスなど、実際の製品版とは異なります。

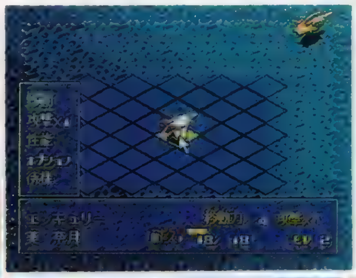
STAGE 1 来襲、バスクキール帝国

いきなり圧倒的多数の敵を相手に戦闘開始!

▶市街地の戦闘では地形効果が重要。飛行ユニットにも影響のある地形も存在するのだ。

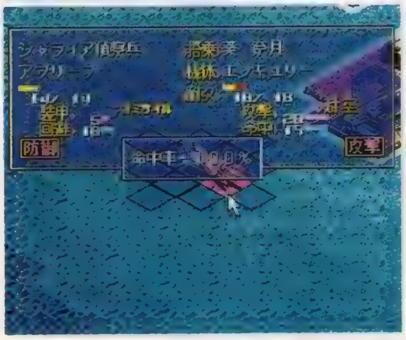
地球連邦の主力戦闘機エンキュリーに搭乗して飛行訓練中の葵奈月の前に、突然現れたバスクキール帝国軍の戦闘部隊。1対多数という圧倒的戦力差のこの状態を、奈月は切り抜けることができるか!?

このステージ1は、戦闘開始前のデモアニメや戦闘中のミニイベントなどで、ゲームシステムやプレイで注意すべきポイントなどの解説が細かく説明されるという、「Ｖフォース」のシステムに馴れるための練習、といった内容になっている。ただし、戦闘開始当初は味方は1機しかおらず、途中で援護に来てくれる味方部隊もさほど強力ではないなど、決して戦闘が楽すぎるということはない。それどころか「この相手に対してはこの攻撃方法」といったように、弾数の限られた装備武器をいかに有効に使用して敵を倒すかといった緊張した戦闘が楽しめるのだ。手順をちょっとでも間違えるとクリアはかなり難しくなってしまう、けっこうきわどいバランスのミッションだ。



◀移動は、相手と自分の移動距離、武器の射程などを考慮して行おう。

▲ゲーム中のところどころで、プレイに関するいろいろなアドバイスを聞くことができる。しっかり頭に入れて役立てよう。

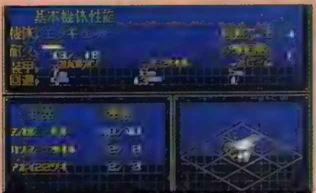


▶攻撃の命中率は、パイロットの能力と武器の性能によって決定される。回避されると確実に反撃されてしまうので注意。

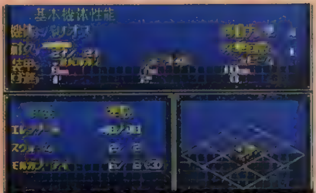
登場ユニット紹介

今回登場したのは、〝地上ステージ〟での基本ユニットともいえるものばかり。とくに主人公たちは飛行機乗りなので、対空攻撃力の高い敵ユニットには注意しよう。

▶地球連邦

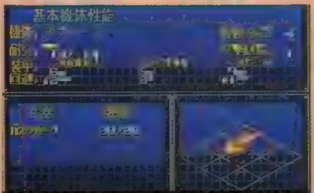


●エンキュリー すべてにおいて平均以上の性能を持っている、序盤の主戦力的なユニット。

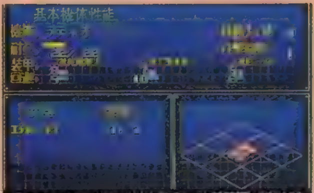


●バリオス 基本的に、対空攻撃だけのためのユニット。耐久力があるのでオトリとしても使える。

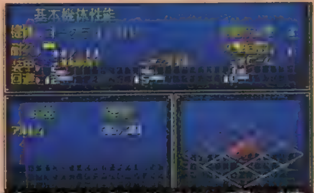
▶バスクキール帝国



◆アプリーブ エンキュリーの好敵手的な能力を持つユニット。攻撃力もそれなりに高い。



◆ラディオ・ジリ 対空戦車。攻撃範囲が広く移動能力も高いので、飛行ユニットは要注意。

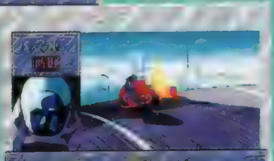


◆コークライトＧ２ はっきりいって弱い。対空攻撃力がないので飛行ユニットなら簡単に倒せる。

戦闘を盛り上げるアニメーション

このゲームでは、ユニットごと、使用した武器ごとに違ったパターンの戦闘アニメを見ることができる。アニメの表示時間も長すぎず短すぎず、巧みに戦闘を盛り上げてくれるのだ。

▲同じバルカン砲でも、機体によってアニメの内容が違っていることも。

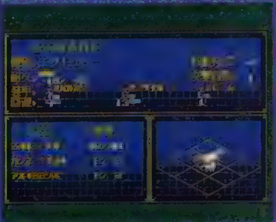


▶攻撃命中の場合だけ、このアニメを見ることができる。こちらも種類は豊富だ。

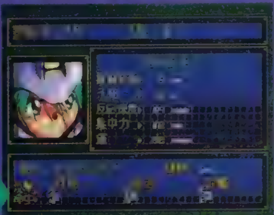
パイロットの能力がユニットの性能を変える!!

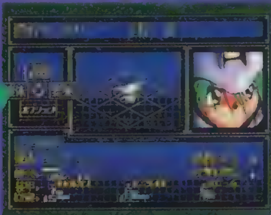
同じ性能の機体でも、パイロットの能力によってけっこう差は出る。同じユニットだからと同じ戦い方をさせていると失敗することもあるのだ。

機体の基本性能



▲能力的にはさほど秀でたところのないエンキュリーでも、搭乗するパイロットによって特徴が出てくる。





▲葵月機は、対空攻撃の命中率と攻撃回避の能力に秀でているのが特徴だ

▲雪菜機は、対艦を除く命中率は低めだが攻撃力は総じて高くなっている。

STAGE 2 レグルス発進

ついに最新鋭攻撃機レグルス登場!

奈月たちのもとに、ついに最新鋭攻撃機レグルスが到着した。そこに、敵部隊に味方の飛行機部隊が襲われているとの報が飛び込んでくる。さっそくレグルスで出撃する葵3姉妹。はたして、味方の部隊を無事に救い出し、敵を撃滅することができるだろうか。

デモアニメ以外では登場しなかったレグルスが、ついにお目見え。ここでの戦闘はレグルスの高い性能のおかげで苦労する点はなく、どちらかというとその使い方を覚えるためのミッションと言える。

◀主役メカだけあって、戦闘アニメもひと味違ったかっこよさだ。

武器の換装

「武器の換装」はレグルスのみが可能な行動で、ステージごとに用意されたいくつかの武器の中から、ミッション内容に合った武器を選択して装備するというものだ。

◀[illegible]にアップさせることも可能。

登場ユニット紹介

バスクキールの新登場ユニットはこの戦艦のみで、あとはステージ1とまったく同じ。逆に地球側には新ユニットが続々登場。多彩な内容の戦闘が楽しめるのだ。

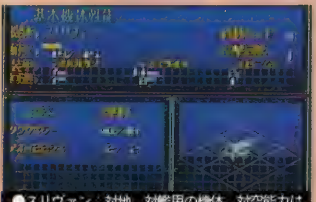
▶バスクキール帝国

◆D・スレンジャー：さほど堅くはないが、耐久力が高い。弾数も多いので、戦闘は短期決戦で。

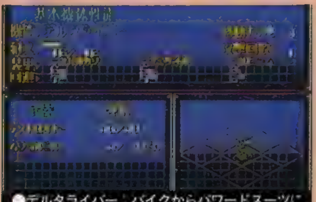
▶地球連邦

●レグルス：主人公の乗る機体なだけあって、移動力、攻撃力、防御力と3拍子そろった万能機だ。

●シリウス：主人公たちの地上での移動基地となる空母。飛行ユニットの補給・修理が行える。



●スリヴァン：対地、対艦用の機体。対空能力は無きに等しいので、敵飛行ユニットに注意。



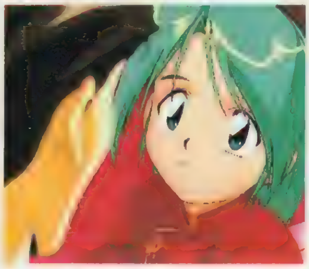
●デルタライバー：バイクからパワードスーツに変形する地上ユニット。攻撃力は期待できない。

STAGE 3 海上の攻防

真の戦いはここから始まる

再び、バスクキール軍が地球上へと侵攻を開始した。奈月たちの部隊は、攻撃を仕掛けてきたバスクキール軍を迎撃する任務を与えられる。敵の主力は、高い攻撃力・防御力を有した大型の戦艦らしい。かなりの激戦が予想される中、葵3姉妹と雪菜たちの運命は……。

初の大部隊対大部隊の戦いとなるこのステージ3では、かなりの激戦が予想される。陸、海、空の3種そろった味方ユニットをうまく運用し、効率よく敵を倒すという、〝戦術能力〟とでもいうべきものが要求される、ちょっと本格的なミッションだ。



◀デモ部分では、奈月の幼い頃のエピソードを見ることができる。

◀ボスキャラに顔があってセリフをしゃべるのも、このステージが初めて。

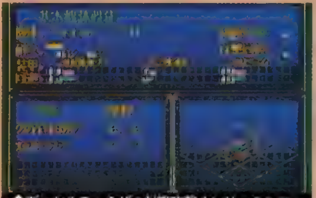
登場ユニット紹介

ステージ2とは逆に、今度は地球側の新登場ユニットは1種のみで、バスクキール側に4種が登場する。敵の戦力がアップし、戦いはさらに激化していくのだ。

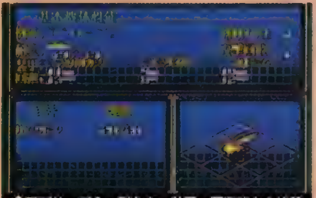
▶バスクキール帝国

◆メルビル：全員の攻撃が命中でもしない限り倒せないほど装甲も厚く、攻撃力も高いという強敵。

◆レリオンレンセス：対空攻撃能力はまるでないので、飛行ユニットなら簡単に倒せる相手だ。



◆ヴェセルス・ミザ：対艦攻撃オンリーのユニット。船に近づけさせなければ、怖くはない。



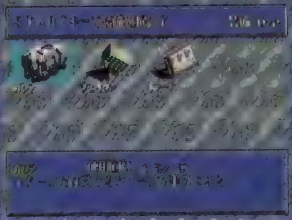
◆アプリープ2：耐久力、装甲、回避能力を格段にアップさせたアプリープ。攻撃力は変化なし。

▶地球連邦

●クロモス：移動力・攻撃力が高く、修理、補給能力もあるという、便利な海上ユニット。

オプションの選択

レグルスのみが可能な行動のひとつ「オプションの選択」では、防御や攻撃を補助するさまざまな装備を2つまで選択することができる。ステージ内容に合わせて、必要なオプションを的確に選択するようにしよう。



▲使用回数の違いも、オプション選択の重要な選択基準の1つだ。

『Vフォース』のもうひとつの主役 "ビジュアルシーン&キャラクター"

ストーリーを盛り上げる美麗なアニメーションシーンと、魅力的なキャラクターたちを大特集!!

ヒロインたちの魅力を満喫!!

ゲーム中の随所に挿入されるアニメーションシーンでは、ストーリー本編に関わること以外にも、サイドストーリー的なエピソードを多数見ることができる。それによって、キャラクターの深みが増し、より生き生きとその存在を感じとることができるようになるのだ。

▲奈月と雪菜は幼なじみでケンカ友だちという間柄だ。

▲顔を付き合わせると、すぐにロゲンカが始まるのだ。

◀殺伐とした戦場に咲く美しい花。じっくりと観賞しましょう。

敵側からもしっかりドラマが描かれる

アニメーションシーンでは、地球側だけでなく、[illegible]帝国側のキャラクターたちが織りなす人間模様も見ることができる。血の通った人間としての姿が描かれていることにより、倒す相手としてだけの"敵"というのではなくなっており、敵側にもより思い入れができるようになっている。

▲[illegible]

▶[illegible]

▲▶[illegible]

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

PRINCESS MAKER

育成SLGの超期待作『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』。発売が着々と迫ってきて、新情報もジャンジャン発表され始めてきた。今回は父親の選択によって変化する画面をドーンと大公開！

実りの秋♥ 新作情報も豊富なの

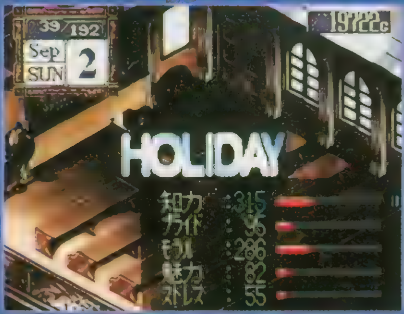
妖精の女王からさずかった愛娘♥

この『プリメ』は人間のプリンセスになることを夢みている妖精（理由はまだ不明）を妖精の女王から授かるところから始まる。そして、その娘を8年間育てることで1つのお話しが完結するのだ。この間、自分がやらなければいけないコトは娘の育成スケジュールの作成。これは娘のパラメータを上下させる重要なポイントの1つ。スケジュールの選択内容は大きく分けると「お勉強」「アルバイト」「お休み」の3つに分かれている。これらの作成内容によって、娘の性格や体力、容姿などがいろいろと形成されていくのだ。キミの手でかわいい愛娘をさらにかわいく育ててあげよう。

8年間育成することは盛りだくさん

8年間の育成中は大忙し。1カ月を前半、後半の2フェーズに分けてスケジュールを組んでいくので、単純に考えても192フェーズあるってことなのだ。スケジュールの決定は、プレイヤー任意の期間で長期、短期といろいろ設定できるようになっている。この辺が今回の「プリメ」のスケジュールを組む上で重要なポイントとなりそうだ。

▼スケジュールを組むときはストレスに注意。[illegible]



▼[illegible]日はゆっくり休ませてあげないとね

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック未定）
発売日	今冬予定		

©Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc. イラスト／赤井孝美

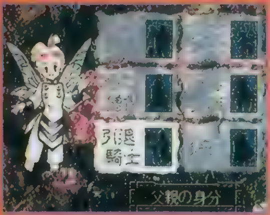
父親

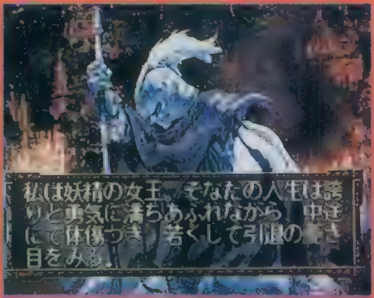
自分の職種でオープニング＋パラメータが変わる!!

「商人」「旅芸人」「旅の僧侶」「風来坊」「没落貴族」「引退騎士」と、全6種類の中から選べる自分（父親）の職業。この職種によって豊富に設定された娘のパラメータの初期数値がいろいろと変化する。さらに「お勉強」や「アルバイト」で上下する数値も変わるぞ。あと注目してほしいのがオープニングシーン。これは全職業、違ったグラフィックが用意されているのだ！

早くキミにあいたいな♥

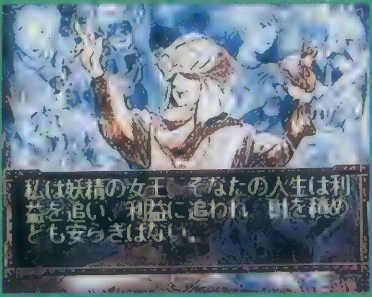
引退騎士の場合





職業に引退騎士を選んだ場合、娘の初期パラメータは、騎士の娘らしく気品が高い娘になりそう。だからグラフィックも小さいころから上品な雰囲気を漂わせているかもね。あと騎士の血を引いているということで、武術の才にも秀でている。きっと武者修行では大活躍をしてくれるんじゃないかな。騎士の娘に相応しい、強く気品にあふれた娘になることは間違いなさそうだ。こう書くと手間もかからず、すくすく育ってくれそうな感じもするが、それはあくまで予想。どんな娘かは、プレイしてからのお楽しみ。

商人の場合



幼い頃から家の商売の手伝いとかしていたためなのか、職業で商人を選択すると娘は頭の回転が早い計算上手な子供になるぞ。学校のテストでも、いい成績をとってくれそう。あと、商人の家はお金持ちのために、娘の性格はプライドのパラメータが高く設定されている。初期入力設定直後でもすぐ生意気状態になるとか。でも、その分育てがいも十分にあるハズ。なぜならその後の性格や人生を形成するのはあなたの行動しだいなのだから。タカビー系の娘が好きな人は、迷わず商人を選択すればOK。

やっぱり娘に誇れる父でいたいよね…

やさしく堅実に育てていれば娘もそれに応えてくれるぞ。娘に迫ってくる輩がいようとも、尊敬に値する父親ならば、左の写真のような態度をとってくれることもあるのだ。

爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる

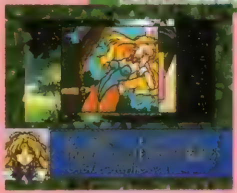
人気アニメのキャラたちが、なぜか雀卓を囲んで熱い戦いをくりひろげる、異色の（？）麻雀ゲーム！　もちろん、アニメの声優さんによるボイスも存分に楽しむことができるぞ。

麻雀勝負でスプゥールナ大陸の平和を守れ！

ゲームモードは3種類

シナリオモード

おそるべき魔力を秘めた魔導器"守護七牌"を盗みだした犯人を捕らえるため、おなじみのメンバーに指令が下った！　犯人の手がかりを追う彼らの前に現れるキャラたちは、守護七牌の魔力に操られて麻雀勝負を挑んでくるのだ。はたしてキャロットたちは、守護七牌を取り戻せるのか？



▲◀ストーリーを進めるには、半荘2回の麻雀勝負で、仲間の誰かがトップをとらないといけないぞ。

勝ち抜き戦モード

キャラを1人選んで、麻雀大会を勝ち抜いていく。5回戦を勝ち抜けば、それぞれのキャラごとの優勝グラフィックを見ることができるぞ。

◀メンバーはランダムで選ばれる。がんばって勝ち抜け！

フリー対戦モード

総勢18人のキャラの中から、自由にメンツを選んで4人打ち麻雀を楽しむ。もちろん、登場する対戦者は、アニメでおなじみのキャラばかりだ。

◀シナリオモードに登場する以外のキャラも豊富にいるのだ。

爆れつハンター
まあじゃんすぺしゃる

ジャンル	TBL	価格	¥5,800予定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	10月予定		

©あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス／爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー ©BANPRESTO 1996

シナリオモードのマイキャラ4人の能力を紹介!

というわけで、前のページでも紹介しているように、おなじみソーサラーハンターのメンバーが盗まれた守護七牌を追って活躍するシナリオモードで、プレイヤーキャラとして選択できる4人を紹介。『爆れつまあじゃん』では、キャラごとに麻雀の強さや他のキャラとの相性といった要素が決まっていて、それが配牌にも大きく影響するのだ。

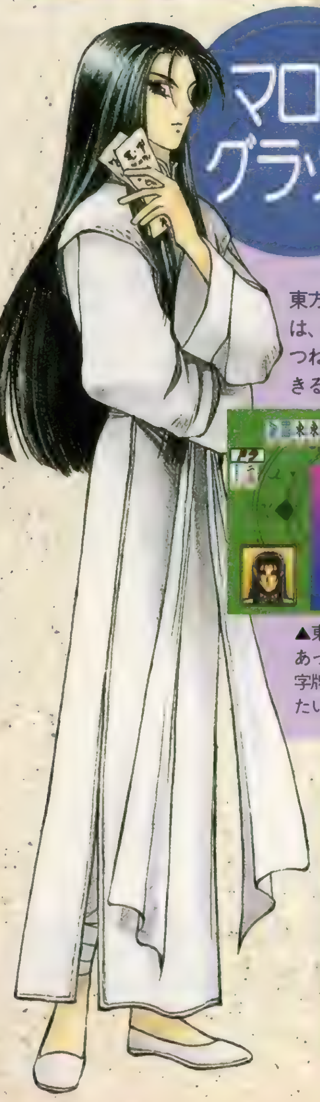
◀プレイヤーキャラは、勝負のたびに仲間のメンバーの中から選択できる。

キャロット グラッセ

スケベでナンパで女好きというぐらい、どうしようない性格の主人公。しかし、どんな魔法も吸収して獣人化するという、スゴイ能力を持っている。この能力は、麻雀の中ではハコテン（持ち点がマイナス）になったときに発揮されて、イッキに配牌がよくなるぞ。

◀変身するときには、こんなムービーが見られるぞ。

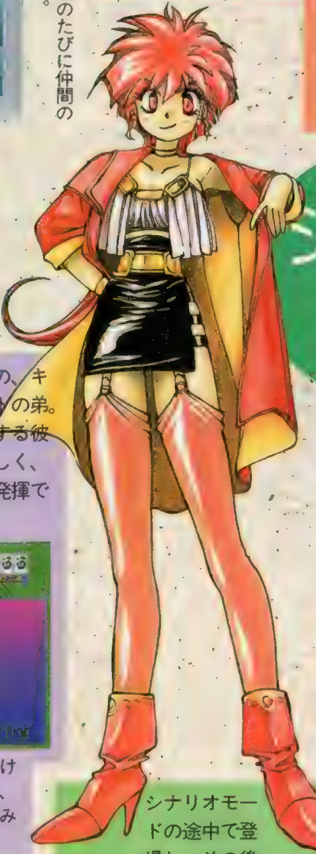
▼変身したあとは、配牌もご覧のとおり。



マロン グラッセ

兄思いの、キャロットの弟。東方魔術を得意とする彼は、麻雀も得意らしく、つねに高い能力を発揮できるのだ。

▲東方魔術というだけあって、字一色など、字牌関係の役が得意みたいだ。



ショコラ ミス

シナリオモードの途中で登場し、その後仲間に加わる。通常は麻雀の腕はそこそこだけど、ハコテンになると女王様モードに変身。

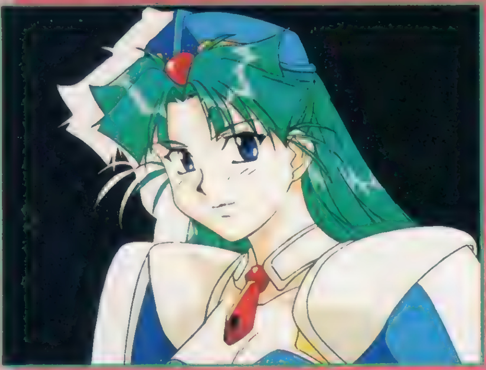
▲大胆なコスチュームに身を包んで、性格まで変わっちゃうのだ。

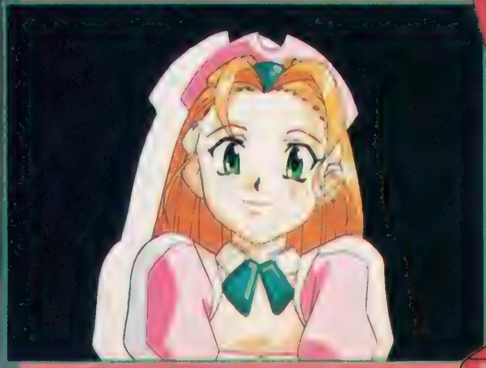
ティラ ミス

普段はおっとりしているが、ハコテンになるとショコラと同じく女王様モードに変身して配牌もグンと良くなるぞ。

◀おとなしいメガネっ娘から、女王様に変身！

▲変身すれば、こんな役も楽勝で上がれる。





ありす ALICE in Cyberland

3人の美少女の活躍が楽しみな『ありす イン サイバーランド』。ただのAVGでは収まらないさまざまな要素が盛り込まれているのが、このゲームの特徴だ。今回は最新ビジュアル&マップ画面を大紹介！

ありす イン サイバーランド

ジャンル	AVG	価格	¥5,800予定
メーカー	グラムス	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

あらゆる要素が入った『ありす』のゲームシステム

「ありす」は、1つの物語をクリアすると次の物語に進んでいくというマップ移動タイプのＡＶＧだ。マップ上には、いかにも女子中学生御用達といった感じの施設がたくさん用意されており、それらを訪ねることで物語を進展させてクリアしていくのだ。以下でゲームの流れを紹介していこう。

ヘアサロン

ヘアケアは女の子のおしゃれの基本。とくにロングヘアの麗奈や樹莉には欠かせない店かも。

ペットショップ

ここで売られているかわいいペットたちの前で、ありすたちがどんな表情をするか、一度は見てみたい？

神社

神社といえば、初詣。ここはお正月関係のイベントに期待したい。３人の着物姿も見てみたいけど……

ゲームセンター

主人公ありすの趣味はゲーム。そんな彼女にとって、ここは聖地ともいえる場所……なのかもしれない。

公園

下校時に気軽に立ち寄れる場所。デートスポットの定番でもあるけれど、ありすたちの場合は……!?

ハンバーガーショップ

女子中学生が学校帰りに寄っていく場所といえば、やっぱりココしかない！

駅

駅とその周辺は人がもっとも集まる場所。それだけにストーリー上、重要な場所となる可能性も？

ブティック

ファッションは女の子の関心ごとの１つ。着替えイベントなんてのも、もしかしたらあるのかも？

ティーショップ

ハンバーガーショップと同様、放課後の定番スポットといえばココだろう。

カラオケ

若者が集まる定番スポット。ありすたち３人がそれぞれ美声を聴かせてくれるイベントも、あるいは……？

ＡＶＧ部

マップ上の施設を訪れると、ＡＶＧ画面に切り替わる。プレイヤーは、もっぱらこのＡＶＧパートでストーリーを進展させていくことになるのだ。ありすたちの日常的な学生ライフも描かれていて、とっても楽しめるぞ。

サイバーランド

ストーリーの進行に伴い、ありすたちはしだいにある事件に巻き込まれ、仮想現実空間（サイバーランド）にダイブすることとなる。事件解決のためにマップ上を動き回るのだ！

戦闘

サイバーランドで敵と遭遇すれば、戦闘となる。気になるシステムは、アクション要素が含まれた、リアルタイムのコマンド入力タイプだ。さらに戦闘シーンは、写真のような3Dポリゴンによる対戦格闘風に演出されるぞ。

"PlayStation logo" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation™

魔法少女育成シミュレーション

オープニングアニメーション
金田　伊功

キャスト
CoCo
白鳥　由里
ミュール
松本　梨香
ミルク
氷上　恭子
ライム
岩永　哲哉
ウォッカ
森川　智之
ソルティー
檜山　修之

家庭教師はつらいヨ!!

目指すはハッピーエンディング!

「魔法少女ファンシーCoCo P」
株式会社バップより、CD大好評発売中
▶ドラマCD／ACT. 1「魔法の王女は大変だ!」
／ACT. 2「学園祭は大変だ!!」
／ACT. 3「大決戦は大変だ!!!」
▶ラジオドラマ主題歌
「ガラスのSummer Days」歌：白鳥由里（コーラス：氷上恭子）
「果てしない道の彼方に」　歌：森川智之・檜山修之
▶12/2 歌とラジオトークのベスト盤発売決定!
株式会社プランニングオフィスワダ　〒150 東京都渋谷区神宮前2-6-10 外苑パレス4F

プレイステーション用ソフト
好評発売中
価格 5,800円（税別）
初回特典書き下ろしB2ポスター付

© 1996 Planning Office WADA

pow パウ

“PlayStation”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
PlayStation
Victor
拳で語れ!
なめらかな動作。
極限まで書きこまれたグラフィック。抜群の操作性。
ボクシングゲームの最高峰が、ついにプレイステーションに登場。
KENSEI
THE KING OF BOXING
拳聖
11月15日
発売予定
¥5,800(税抜)
■自分だけのボクサーを育て、チャンピオンを狙え!
■モーションキャプチャリングを採用して、
本物のボクサーのリアルな動きをそのまま再現。
■極限まで書き込まれたテクスチャーによる迫力のグラフィック。
■出したい動作が、気持ちよく出せる、抜群の操作性。
■プレイヤーの動きを学習して再現するトレースモードで自分自身との対戦も可能。
■メモリーカードを使用したプレイヤー同士の対戦も可能。
© 1996 Victor Entertainment, Inc. © 1991 Electro
世界の強者ゴルファーが集うトーナメントで自分の腕を試せ!
ゴルフ発祥の地“スコットランド”で4つのトーナメントを勝ち抜こう!
4人までの同時プレイが可能で操作が簡単。さあ、みんなで気軽に対戦しよう!
好評
発売中!!
¥5,800(税抜)
トーナメント・リーダー
Tournament Leader
快適にショットを打てる簡単な操作性!
トーナメント、勝ち抜き戦、チーム対抗戦など多彩なプレイモードを用意
様々なアングルでプレイできるカメラ・スイッチング機能搭載!
スーパーショットの感激を何度でも味わえるリプレイ機能満載!
スコアカード
テレビ朝日 ●森下桂吉アナウンサー ●大下容子アナウンサー
©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1996 Victor Entertainment, Inc.
●ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局(テレフォンサービス) TEL.03-3236-5200 ●インターネットでゲーム情報をアクセス!! http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V.CATA/
発売元:ビクター エンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

ask
Kodansha
PlayStation
Voice Paradice
ボイスパラダイス Excella エクセラ
11月
発売予定
逢・い・た・か・っ・た。
声優ファン待望！話題のキャスティング・システム登場!!
これまで、1つの作品で2役を演じるのは
経験があったのですが、3つの役を
演じ分けるのは初の試みなので、
頑張りたいと思います！
丹下 桜
私たち、シトロン、シナモン、ジャスミン。そう、みんなに夢、希望、愛を与える3人のエルフィン。でも、早く母星に帰らなくっちゃ。それには声優さんの声が必要。みんな協力してね。そうだ、私たちの声って聞きたくない!? 実はね 憧れの声優さんたちの中から選べるの。これって、スゴクない?!
ジャスミン
シトロン
シナモン
2枚組¥6,800(税別)
©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1996 キャラクターデザイン●すぎやま現象 脚本・演出●千葉 繁
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
5枚集めて応募しよう！
PS誌上特別プレゼント
ボイパラに登場する5人の声優さんのサイン色紙を5名様に！
1枚でも！
●ボイパラで使用した各声優さんのサイン入り台本を5名様に！
●サイン入りシャープペンを10名様に！
応募券のあるPS誌→
國府田マリ子 PlayStation Magazine（9・13発売号）
富沢美智恵 THE PLAYSTATION(9・20発売号)
久川 綾 ハイパープレイステーション （9・30発売号）
永島由子 ファミ通PS （9・30発売号）
●サイン入りシャープペン5本セットを10名様に！
応募要項●官製はがきに5枚または1枚の応募券を貼り、希望する賞品名・郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ株式会社アスク講談社「ボイパラプレゼント」係までご応募ください。応募締切は10月末日消印有効。当選者の発表は厳正なる抽選のうえ、発送をもってかえさせていただきます。
1997年版ボイパラオリジナル声優カレンダーがもらえる
予約キャンペーン実施中!!
「ボイスパラダイス エクセラ」を予約すると"ボイパラオリジナル声優カレンダー"をプレゼント。数に限りがありますのでお早めに。詳しくは予約キャンペーン実施店にてお問い合わせください。
株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone:03-3267-6864 Fax:03-3267-4471

定石なし！これは新しいボードゲームの定義だ！
勝ったと思った瞬間、負けているかもしれない。
ぽじっと
© 1996 PLAY AVENUE / KAN'S
PlayStation
9月20日発売予定
価格¥3,980(税抜)
ルールは簡単！
テーブルゲームで大人気を呼んだ
あのPOSITが、プレイステーションになって
新登場！！
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ひとりであそぶ
だれと あそびますか?
コンピューターキャラクター１６人相手に勝ち抜いていく１人専用のモードだよ。
ふたりであそぶ
友達と対戦するための２人用モードだよ。
れんしゅう
コンピューターキャラクターのひとりにコーチをしてもらう初心者用のモードだよ。
各種機能を満載！
●対局記録がビデオのように再現でき、しかも対局途中からのやり直しも可能。
●ゲーム設定は、ボードタイプ、カラー、サイズ、キューブ段数、BGMの変更が可能。
●視点切り替えも上下、回転機能付き。
●上位10名迄のランキングが表示。
●キャラクターがそれぞれ独自の次の一手を教える、コーチ機能等々・・・・
おぷしょん
対局記録やランキング結果を表示したり、ぽじっとの遊び方を説明してくれるモードだよ。
①たいきょく
"ひとりであそぶ"で試合の最後の記録を行った８つの対局を見直すことができるよ。
しかも途中から自分でやり直したい時は つづける を押すとそこから対戦のやり直しもできるよ。
らんきんぐひょう
②ランキング表示
"ひとりであそぶ"、対戦結果によりこれまでのランキング結果を合計てすう・かち数・しあい数の順番で表示するよ。
③あそびかた
画面でぽじっとの遊び方と基本ルールを実際に進行しながら教えてくれるよ。
「ぽじっと」発売記念キャンペーン
クイズに答えてプレゼントを当てよう！
【クイズ】プレイアベニューから発売されるプレイステーションの新しいゲームの名前は?
『ぽ○っと』○の中に当てはまる1文字をお答え下さい。
（応募方法）官製はがきに住所、氏名、年令、性別、電話番号と○の中の1文字をご記入のうえご応募下さい。抽選で100名様に「POSIT」（ボード携帯版）をプレゼントいたします。
（宛　先）〒103 東京都中央区日本橋久松町4-7 ロータリービル6F
株式会社プレイアベニュー「ぽじっとキャンペーン」係
（締　切）平成8年9月30日（月）当日消印有効
（発　表）発表は発送をもってかえさせていただきます。
POSIT
ゲームモードは4タイプ
PLAY AVENUE　株式会社プレイアベニュー
〒103　東京都中央区日本橋久松町4-7 ロータリービル6F
TEL：03-5645-8864

新シリーズ登場!! 今、新たなる旅立ち…!

電撃文庫の最新刊 9月10日発売!

デュアン・サーク DUAN SURK 魔女の森 上

深沢美潮
イラスト／おときたたかお
定価500円

深沢美潮が贈る本格ファンタジー最新作!

「フォーチュン・クエスト」の時代から
さかのぼること100年。
冒険者を夢見る少年が旅立った…。

10月10日発売!
『デュアン・サーク②魔女の森（下）』

連載決定! 『電撃アドベンチャーズ』にて

電撃文庫 深沢美潮の好評既刊
新フォーチュン・クエスト①〜③
深沢美潮 イラスト／迎 夏生
①②定価各600円 ③定価560円

電撃コミックスEX 好評発売中!
フォーチュン・クエスト①② 定価各980円
STORY／深沢美潮 COMIC／迎 夏生

メルティランサー 夏の蜃気楼

山下 卓
イラスト／加藤泰久
定価560円

**少女たちの熱い戦いが始まる!
連続事件の謎を暴け!**

好評発売中!
ドラマCD（ポリグラムより）
イースタンメトロポリス
事件ファイル#0〜#2
定価各2,800円
#3 9月26日発売予定

©1996TENKY

結婚 〜Marriage〜 いつかあなたと…

大倉らいた
イラスト／高乗陽子
定価540円

**あの仲良し5人組に、
おとずれる結婚の時。
一番最初にゴールインするのは誰?**

好評発売中!
●VIDEO&LD
Part1&Part2
価格各5,800円（税込）
CDシネマ1&2 価格各2,800円
（ビクターエンタテインメントより）
●ビジュアルブック
「結婚」 定価1,950円
プレイステーション版今秋発売予定
（小学館プロダクションより）

©1995 HEADROOM・SOFIX・SHOGAKUKAN PRODUCTION

8月の新刊 好評発売中!

小説央華封神1
燃える星の宿命（さだめ）

友野 詳
イラスト／田沼雄一郎
定価520円

さらば愛しき大久保町

田中哲弥
イラスト／此路あゆみ
定価580円

邪鬼（ジャク）が来る!

谷 登志雄
イラスト／草河遊也
定価580円

シバルバー① 封土への下降

篠崎砂美
イラスト／木村明広
定価520円

※定価はすべて税込みです

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス書籍編集部）

電撃攻略王
3人娘のすべてに会える!
ファン待望の完璧保存版登場!!
NOëL
NOëL 公式攻略ガイド
オフィシャル・パーフェクトビジュアル&ガイド
電撃プレイステーション特別編集
定価980円
好評発売中!
海辺で、学園でくりひろげられる彼女たちの
プライベート・シーンが満載!
CMフィルム、セル画、原画や
オリジナル・ビジュアルも収録!!
もちろん、ユカ、エミ、にも絶対会える
ゲーム進行のコツも完全フォロー!!
会話日時が書き込める便利な日誌付き!
綴じ込みポスター付き
©1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
テクモ公式ガイドブック
刻命館
公式攻略ガイド 究極魔神の書
電撃プレイステーション特別編集
大絶賛発売中 定価980円
電撃攻略王スペシャル
スーパーロボット大戦大事典
ゲームボーイ時代からプレイステーション
まですべてを網羅したスーパームック。
全ロボットのデータをグラフィカルに掲載!
B-CLUB編集部、スタジオオルフェ編
定価1500円
大増刷出来!
SUPER ENCYCLOPAEDIA SUPER ROBOT WARS
©TECMO,LTD.1996 ©董プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画(永井豪CBキャラワールドを使用しています) ©東映 ©東北新社 ©BANPRESTO1996
※価格はすべて税込みです。
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

読書の秋（AVG）、勉学の秋（PZGや『英語の～』）、スポーツの秋（格闘やSPG）など、秋にふさわしいゲームが盛り沢山の今回。これでCDが食えれば秋は制したも同然。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。点数は、ややきびしめ。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌では主にカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。『キングスIII』などを担当。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ゲームを問わない無節操さが魅力。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌『エターナル～』などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

入道先生
そろそろネタも尽きてきたので、ひと暴れしてほしい副編集者。中国の人形によくあるタイプの顔立ち。

PON
RPGと育成SLGが好きな女性レビュアー。『ときめき』や『ペルソナ』などの濃いページを担当。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

ゆかマン
もはや、床が彼なのか、彼が床なのか区別がつかないほど編集部の床に一体化してしまった床寝男。

ウキキ松崎
電撃G'sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

スマッシュコート

■ナムコ■SPG
■9月6日■¥5,800

人気の『ファミリーテニス』シリーズがPSに初登場。オリジナルコートを作れるモードもある。

岩崎啓真

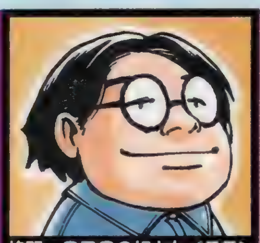
ゲームを愛するクリエイター

今、レビューとエッセイと他の仕事が重なって、すげー時間がなくてとっても困ってます。家でレビューやって、会社と家で原稿書いて、他の仕事して…一日が48時間あればなんとかなるのだが。誰か、そういうすばらしい薬をつくってくれないだろうか…なんちゃって。

操作感が今までのSFCやPCエンジンのシリーズと比較してかなり変化しているので、慣れるまで苦労する。だが、ゲームの面白さは抜群。まずテニス自体のデキの良さに加え、一人用のゲームでアイテムを集めて、オリジナルのコートを作るネタは秀逸。さらにその集めたアイテムを対戦で取り合うことまでできてしまうのだから文句なし。スポーツゲームが好きなら、決して買ってソンはしないデキだと思う。

85

ウォルフ中村



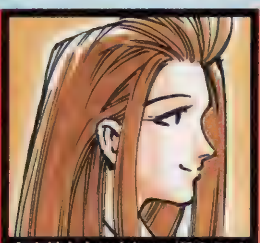
格闘・SPGの好きなベテラン

メモリーカードネタ。現在、整理ずみの物だけで約30枚。未整理の物や一時セーブ用の物、未使用の物を合わせると50枚にもなる。整理し直そう（ジャンルごとに分けたい）とは思うんだけど、大容量カードとそれを操作するツールがないと難しいんだよねえ。ソニーさん、純正の、出しませんか？

よくできていると思う。ただ、深い角度へボレーを決めにくい等、操作感には疑問が残るのだが…（『ワースタ』同様に他機種版とは操作感が異なるのだが、それを差し引いた上での話）。スーパーショットもおもしろいアイデアだけど、実戦で使えるかというと疑問だしね。アイテム集めは単調になりがちだけど、燃える。でも、それ以外のモードが実質的にないというのは寂しい。大会の転戦モードなんかもほしかったなぁ。

85

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

最近ちまたにブームを巻き起こしているプリクラが、行きつけのカラオケ屋にも登場。ゲーセンでは気恥ずかしくて敬遠してたけど、そのときゴキゲンだった私は、ついにチャレンジ。ウキウキしてパチリ！　そこまでは良かった。近づきすぎて顔が真っ黒。幽霊もどきの顔がいっぱいで…大ショック。

✚キー2回押しの前後ダッシュに慣れる、プレイヤーがボールに当たりやすいのでボールの飛んでくるポイントのやや横に構えるなど、このゲームのクセを知って対応できるようになれば、それなりに楽しく遊べる。同時にプレイ可能な人数がこれまでのPSのテニスゲームに比べて多く（4人まで可能）、対戦やダブルスで盛り上がれるのも○。キャラやコート数も多いし。でも、画面奥のコートだとボールが見にくい気がする。

80

Part2代表 TAC★

それぞれのスペシャリストたち

どーも編集部内では、オレはメガネっ娘を見ると「ム～フ～」と言う、って設定になってて、羽岡さんにはラジオでまで公表されちゃったらしいんだけど、それはデマです。「ハウ～」とか「ホハ～」ぐらいしか言いません。それはそーとして、どっかにお持ち帰りOKのメガネっ娘、落ちてません？

<レビュアー　ゆかマン>
SPGの移植って、あまりかわりばえしないものが多いのに、ちゃんとPSならではの新しいモノになってるのがいいですね。操作感覚の違いも慣れればなんとかなるモンですし、対戦も熱くなれてヨイです（友だちとマルチタップを持ってる人は＋10点してください）。ただ、COMの強さはちょっと許容範囲外です。テニスクラブモードの楽しさは勝てるようになってからなのに…。

75

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

天地無用！登校無用

■エクシングエンタテイメント■AVG
■9月13日■¥6,800

人気「天地無用！」が、学校を舞台にしたAVGになった。ストーリーはPSオリジナルだ。

オープニングのムービーのデキはいいが、原作を知らない僕には、まったくワケがわからなかった。それは別にして、内容について言えば声優もいいし、画像は静止画が大半だがクオリティは高い。その意味では文句はないのだが、ゲームの要素は極めて薄く、本当に淡々と選択して話を進めていくだけなので、やはりファンの人以外にはススメられない内容だ。もう少し、ファン以外の人のことも考えてほしかった。惜しい。

65

システムが中途半端。セーブ可能な場所でしか各種設定を変更できないのが結構不便なのだ。音声や字幕の有無を設定できる、音声を途中でスキップできる等、基本的には親切設計なんだけどね。もっとも、アニメムービー部分のクオリティは悪くないし、物語が途中で大きく2つにわかれるなど、ゲームとしての魅力も十分にある。私は原作をよく知らなかったが（多少の予備知識はあった）、楽しくプレイすることができたから。

60

アドベンチャーにしては選択肢が少なめで、声優さんの声がたくさん使われているから、ちょっとしたアニメを見ている感じ。天地と津名魅が良い雰囲気になっちゃって、阿重霞と魎呼が慌てふためくなんてストーリーが、とても「天地」らしくて楽しめた。でも、オープニングとエンディング以外のムービーが少なく、全体的にテンポが遅めなのが気になったトコロ。それと、シナリオ2つじゃファンはちょっと物足りないかも。

65

〈レビュアー　ウキキ松崎〉

昔、SSでも同じようなソフトが発売されていたね（ストーリーは別物）。基本的なシステム部分は同じだが、グラフィックや操作性など総合的にはデキが段違いにイイ。ただ気になるのが、設定を知らない人にはわからないだろうという点。PC版には、ちゃんとあらすじがあったのに。でも、お約束のクリア後のオマケもちゃんとあるし、SS版で泣いた人は買っても大丈夫。

85

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

■コナミ■PZG
■9月27日■¥5,800

『ときめき』のキャラクターが登場する対戦PZG。豊富なリアクションで熱いパズルが楽しめる。

キャラゲーとしては、ファンには十分な内容だ。追加されたエンディングのグラフィック、新しく録音されたセリフなど、それだけで買う価値がある内容。問題なのは対戦パズルの部分。もともとの「進め！対戦ぱずるだま」と比較して、操作性が悪くなり、コンピュータ側に明らかに有利な玉が落ちてくるのは、まったくいただけない。元は面白いゲームなのだから、パズルの部分もちゃんと作ってほしかった。

65

起動メッセージやセリフ、根性モードクリア時の1枚絵など、業務用にはない要素が多々ある。対戦時のグラフィックは業務用同様イマイチだが、それでも「ときメモ」ファンにはうれしい変更点といえるだろう。ただ、「ぱずるだま」として見ると、よくいえば「クセがかなり強い」、悪くいえば「操作感がかなり悪い」という感じ。とにかく納得しにくいのだ。純粋に「ぱずるだま」をプレイしたい人は、「進め」の方を買おう。

70

「ときメモ」の超カワイイ女の子たちと、「ぱずるだま」で遊べるだけで、ファンなら大喜びで買っちゃうはず。対戦中お気に入りの女の子が一喜一憂する姿に、異常な熱気がムンムン。でも、なかなか難しいんです、このゲーム。COMと対戦中、もうすぐクリアってときに限って、COM側に有利な玉が落ちてくる。アーケードでクリアできなかった人は、苦労するかも。運を味方につけて根性でエンディングを見よう（笑）。

75

〈レビュアー　TAC★〉

複雑な攻撃パターンを採用しているために、強いキャラと弱いキャラの差が異常に大きいなど、純粋に対戦パズルとして見ると、かなり納得のいかない状態になってます。とりあえず、「ときメモ」関係のキャラクター商品としてはよくできてるんで、それだけでOKな人は、20点ぐらい加算して考えてくれてもいいです。これで、アーケードで金をつぎ込まなくてもすむわけだしね。

60

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

■SNK
■格闘ACT
■8月30日
■¥5,800

ネオ・ジオで人気の格闘ACTの移植作。12人の個性豊かな剣士から選択できる。

Z佐藤

見た目の移植度はカンペキ！　キャラパターンは削ってあるかもしれないけど、よく再現されている。でも肝心の動きのほうがイマイチ。エフェクトが派手な技を出したりすると、表示されているタイムの進み方まで遅くなる。これがキー反応にも影響し、連続攻撃のタイミングがズレてしまうのだ。それに読み込み回数もけっこう多いし…。多少背景や画面の演出を犠牲にしてでも動きを良くしてほしかった。期待していたのに残念。

45

ウキキ松崎

見た目は、ネオ・ジオ版と比べても見劣りしないほどのデキ。しかし実際プレイしてみるとかなり処理落ちするし、キャラパターンも少ないせいか、操作感がイマイチ。武器飛ばし技が簡単に出せたり、エンディングが歌だったり（ただしリムルルのみ）とPSオリジナル要素もあるのだが…。でも、ステージセレクトだけはちょっといただけない。いきなりエンディングが見られるのはちょっと。初心者にはいいんだろうけど。

50

王宮の秘宝 テンション

■バップ
■RPG
■9月13日
■¥5,800

タイプの違う7つのダンジョン内を探索して隠された秘宝を探し出すRPG。

がんの字

遊べばそれなりに面白いんだけど、なんか月並みに落ちついてしまっている感じ。SFCで『トルネコ』や『シレン』をプレイした人が遊ぶには、少々パワー不足な気がする。でも裏を返せば、このタイプのRPGを初めてプレイする方には最適だと言えるかな。あと、ゲームが進むにつれてダンジョンに入るための謎解きがどんどん意地悪になっていくのはうなづけない。もう少し端的なヒントを用意してもよかったと思う。

60

PON

キャラがかわいい点は良いが、そのぶん緊張感があまり感じられない。一方、ゲーム自体は、サクサク進めるのでテンポは良いかも。しかしナナメ固定移動ができない、ダンジョン脱出用アイテムがない、など不満は多々あり。特に最下層からまた地上までいちいち帰るのはとても面倒に思えた。町での謎解きは、情報が少なく意地悪で、ちょっと期待はずれ。決して悪くないのだから、もっと親切に作ってほしかった。

50

BIG HURT ベースボール

■アクレイム ジャパン
■SPG
■9月13日
■¥5,800

メジャーリーグの選手たちが実名で登場する野球ゲーム。もちろん野茂も出てくるのだ。

ジュピター藤平

他の野球ゲームで軽視されがちな守備モード、ここのプレイ感が秀逸。ボールの落下点はポイントが表示されるし、打撃モードから画面切り替えなしでスムーズに移行してくれるのだ。ただ、この手のゲームでもっとも面白いハズの打撃、投球部分のデキがお粗末なのは何とも。バットにボールが当たっているのかそうでないのかよくわからないし、投球も微妙なコースの選択ができないのだ。演出がいいだけに、ちょっと残念。

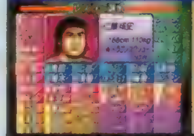
60

入道先生

これといって食指を伸ばす要素の見られない野球ゲーム。PSも野球ゲームの2大巨頭がそろってしまったわけで……。ただ、決して平凡なワケではない。SPGマニアなら、この演出は見ておいて損はないでしょう。打撃画面から視点切り換えなく守備画面に移行する点や、ボールの落下位置が表示されるなど、他にはない演出で光るものがある。「佳作」とは言えないまでも「非凡」であることは間違いないでしょう。

65

バーチャルプロレスリング



■アスミック
■SPG
■9月13日
■¥5,800

3Dポリゴンによる50人以上のプロレスラーが登場。技の数も豊富なのだ。

ウォルフ中村

実名ではないが、ファン心理をくすぐる人選(隠しキャラを含め、60人近く登場)がうれしい。ただ、システムは中途半端に複雑で、ゲームバランスにも難がある。ランダム性があるため完全ではないものの、「起き上がり時のスキをつく」等のハメパターンが存在するのだ。私は全ベルトをすんなり統一できたけど、半分はこれでズルをしてしまった。ゲーム性という点で疑問は残るが、プロレスファンとしては許せる範囲内か。

80

ジュピター藤平

基本的に俺は最近のプロレスゲームをあまりやらないんで、他との比較ができない。それを考慮して読んでほしい。まず、レスラーの数が非常に多い。が、実名じゃないんでちょっと興ざめ。さらに顔のテクスチャーが一定なので、いつも表情が同じで怖い。動きはリアルで見ていて楽しいが、技の強弱をボタンを押す時間でつけるので、狙った技が出しにくい。COMキャラの超反応での当て身がちょっと納得できない。以上。

65

ライズ オブ ザ ロボット2

■アクレイム ジャパン
■格闘ACT
■9月13日
■¥5,800

ロボット対戦格闘の第2弾。18体の個性的なロボットによるサイバーな闘いが楽しめる。

TAC★

よく言われることだけど、洋ゲー独特のクセのある操作性を、そのまま移植するのはカンベンしてほしい。勝負がついたあとに「モータルコンバット」のフェイタリティみたいなフィニッシュが使えるらしいんだけど、そのコマンドについて取説でのフォローがないので、さっぱりわからん。取り込みによるキャラの絵も、今さら誉められるレベルじゃないし。よほどの洋ゲーマニア以外は手を出さない方がいいでしょう。

50

ウキキ松崎

基本的には前作(PSでは発売されていませんが…)よりもキャラは多いし、それなりに遊べるようになった。ただ、やはり必殺技の出しづらさや技の当たり判定など、不満が残る点も多い。必殺技コマンドなど、謎になっている部分が多すぎる(マニュアルには各キャラ2つしか載ってない)のもちょっと…。ストーリーやキャラセレクト時に色を選べる(かなりの種類)など、個人的に気に入った部分もあるだけに残念。

55

月下の棋士 ～王竜戦～

■バンプレスト
■TBL
■9月13日
■¥5,800

「週刊スピリッツ」に連載中の能條純一原作の作品が、PSゲームになって登場。

ドワーフ西谷

勝負の要所に挿入されるセリフのやり取りが、実にいい感じを出している。残念なのは、そのパターンが少ないことで、せっかくの決めゼリフもやがてギャグにしか聞こえなくなってしまうのだった。将棋ソフトとしての強さも並程度。アマチュアの段持ちの方などでは物足りないというレベルである。インターフェイス面での問題はほとんどないだけに、もう少し入門者用のモードを充実させるべきだったかもしれない。

60

入道先生

原作の再現性ということでチェックさせていただいたのですが、ま、それがこの点数です。起用された声優さんも過不足なくまとまっているような気がしますし、演技過剰でもありませんから、安心安心。原作ファンで将棋を知らないアタシも、デモを見ているだけでそれなりに楽しめました。ところで、将棋ソフトとしては比較的初心者向けの強さだと聞きましたが「歩を継ぐ者」作戦では、やっぱり勝てませんでした。

65

ぽじっと

■プレイアベニュー
■TBL
■9月20日
■¥3,980

立体的空間で繰り広げられる、「詰め将棋」といった趣の異色対戦型ボードゲーム。

がんの字

ルールは簡単ながら、これがとっても熱くてハマる。自分の逃げ道を確保しつつ、相手の逃げ道を1つ1つふさいでいくゲーム展開は非常に知略的でかつスリリングだ。1回のプレイ時間が短く、ちょっと時間が空いたときなどにお手軽に遊べる点もポイント高い。決して派手なゲームではないが、しっかりと堅実に熟成された秀作だぞ。オセロのような対局型パズルが好きな方に限定されるが、オススメの逸品なのだ。

70

Z佐藤

ボード上の敵を動けなくすれば勝ちというアイデアはスッゴク斬新。それにルール、操作方法とも簡単で覚えやすいのも◎。プレイヤーの年齢を問わず誰でも楽しむことができるだろう。ただ、スッゴク残念なのが演出部分が物足りないところ。ストーリーモードはないし、ビジュアルシーンなどもほとんどない。ボリューム的にも薄く、3、4時間でクリア可能なのだ。PSのゲームにしては、そのへんが地味すぎるんだよね。

70

ウイングコマンダーIII

■EAV
■STG
■9月13日
■¥7,800

超豪華なムービーシーンで、パソコンでも話題になったSTGの移植作。CD4枚組。

岩崎啓眞

ゲームの面白さ、ムービーの美しさはハンパではない。だがしかし、難易度の高さもハンパではないのだ。普通の人では、まったくついていけない難しさなのは確か。さらに操作系がもともとパソコンのキーボードがあることを前提にしているので、非常に複雑で、シャレにならない。あと、動きが若干ぎこちなくなるのが残念。ともあれ、内容には、それだけの価値があるので、フライトファンにはぜひプレイしていただきたい。

80

TAC★

とりあえず、これだけのムービーを作ってしまうバイタリティに脱帽。見た目のすごさだけじゃなくて、複雑な人間関係もからんだ、いかしたドラマが展開されるのだ。STG部分はシミュレーターに近い感覚で、LRボタンをさまざまに組み合わせて使う必要があるが、操作を覚える苦労に見合うだけの面白さはある。それ以外は、けっこうプレイしやすい仕上がりになっているので、少しでも興味があったら買いだ。

75

必殺パチンコステーション

■サンソフト
■ETC
■9月13日
■¥6,800

CR機、デジパチ、アレパチなど、8機種のパチンコ台が楽しめるパチンコゲーム。

ドワーフ西谷

一見ありがちなパチンコモノだが、演出やグラフィックなど、そこここにヘンな感触が残る。これが意図的なものなのか単にハズしているだけなのか判断がつきかねるのだ。それでも、肝心のパチンコ部分が面白ければ、ヘンな感触が味にもなるのだが、残念ながらクギも確率もシブ過ぎてつらい。パソ通でランキングを競うニフティモードが目新しいところだが、当然のことながら楽しめる人が限定されているのが問題か。

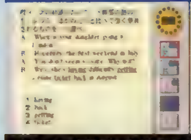
45

オヤジ西岡

台の選択がシブイ! 藤商事のアレパチが収録されているなんて、パチンコファンにはタマランでしょう。で、台を研究して攻略法を見つけようと思ったら、このソフトには攻略モードがないのね。4つあるモードはすべて、目的は違えど純粋にパチンコを楽しむためのもの。ギャンブル性が高いアレパチだけに、ぜひ攻略モードがほしかったと思うな。可もなく不可もなく。全体的に作りはていねいだけど、特徴がないソフト。

65

英語の鉄人 センター試験トライアル



■SCE
■ETC
■9月13日
■¥4,800

センター試験に向けてのあらゆるデータが入った英語学習用ソフト。

がんの字

センター試験を想定して、個人の学力と志望校のレベルに応じたプランで英語を学習できるソフト。ゲーム感覚で英語を学ぶという趣旨のものではないので、一般性はないと言えるかな。ただそれだけに、じかに受験に直面している方や、受験に備えて早めに対策を講じようとしている方、さらに、これからまじめに英語を学ぼうと思っている方が使う教材と考えれば非常にコストパフォーマンスは高い。あなどれない1本だ。

?

ドワーフ西谷

ゲーム的要素はまったくないし、教養を身につけるタイプの作品というわけでもない。これは純然たる受験のための学力アップソフトである。多少の演出らしきものはあるが、事実上ユーザーを引きつける要素はゼロに等しいので、はっきり目的意識を持った人以外には、まるで役に立たない。逆に受験英語が必要だという特定の層には、かなり充実した内容と言えるかもしれない。いや、だからって楽しいわけではないのだが。

?

究極の倉庫番

■伊藤忠商事
■PZG
■9月13日
■¥5,800

パズルゲームの超定番、「倉庫番」にストーリーモードなどがついてパワーアップ。

なんでもゆうこ

タイトルに究極と付いているだけあって、かなり難しいですよ、これ。荷物を動かしていくだけじゃなく、歩数やトラップがあるから「倉庫番」初心者の私は、ますます混乱。試行錯誤しながら1手1手じっくり動かしていくという、頭を使う作業が延々と続くので、思わずしびれを切らす人もいるかも。ようやく倉庫を片づけても、ごほうびのアイテムがもらえるかは運しだいなんて、そんなヒドイ…。全体的にやや地味。

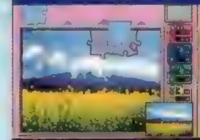
60

TAC★

かつての定番パズルゲームですが、落ち物のスピード感に慣れた世代にはウケないだろうなぁ。ステージごとの仕掛けやアイテムなどで、変化をつける工夫はしてあるんだけど、そのために取っつきが悪くなっている気もする。「倉庫番」は、定石というか、基本的な動かし方を知らないと、簡単そうなステージでも解けないことがあるので、初期のステージでそれを学べるようにしてほしかった。腰をすえて遊びたい人はどうぞ。

60

ジグソーアイランド 〜Japan Graffiti



■日本一ソフトウェア
■ＰＺＧ
■９月13日
■¥5,800

『ジグソーワールド』の続編にあたるＰＺＧ。ストーリーモードもさらに充実。

がんの字

１人でじっくり楽しむもよし、友だちやＣＯＭと白熱の対戦プレイを展開するもまたよしの快作。オリジナルルールのサンドイッチパズルを搭載しているなど、キラリと光る要素がそこかしこに見られて「こりゃ楽しいわ」と素直に感動してしまった。パズルの絵柄に統一のテーマを持たせたところも新しい。今回は日本だけど、今後も世界の国々をテーマにソフトを出してくれるなら、個人的にちょっと放っておけないかも。

80

Ｚ佐藤

実写取り込みの風景からカワイイ女の子のイラストまで、絵の種類が豊富なのがウレシイ。それに画像がとってもキレイ！　操作に関しても特に気になる部分はないしプレイモードも２人対戦ができるなど、趣向は凝らしてある。でも、完成図を見ながら毎回同じ形式で（ピース数は変更できるけど…）遊ぶ１人プレイは、面白味に欠ける。ゲームなんだから、もっと多彩な演出が可能だったんじゃないかな。と思うと残念だ。

65

蛭子能収の大穴競艇

■セタ
■ＲＣＧ
■９月予定
■¥6,800

競艇好きなことでも有名な、蛭子能収が監修。レース、ギャンブルの両方が楽しめる。

ドワーフ西谷

レース部分のグラフィックは及第点。ギャンブルモードでのカメラワークなどは、なかなかの迫力である。しかし、ゲームとしてははなはだ盛り上がりに欠ける。とにかく、プレイヤーに目的意識を抱かせるような仕掛けや演出がまったくなされていない。蛭子能収という看板も、実名で大挙出演するレーサーたちも、全然生かされていないのだ。操作が単純なのはいいが、だからこそ見せ方や遊ばせ方にはこだわってほしかった。

40

オヤジ西岡

僕は競艇をやったことがないけど、このゲームをプレイしたら競艇に興味を持つことができた。ハマッたのがレースモードで、エンディングまで一気にプレイしてしまった。セッティングやらコーナーリングやらを研究していくうちに、「競艇」という競技の魅力を理解できたような気になれた。それでもやはり、競艇ファンにしかわからない部分があるのも事実。一般受けはしないだろうけど、競艇好きの人にはたまらない１本か。

70

にとうしんでん

■タカラ
■格闘ＡＣＴ
■９月20日
■¥5,800

『闘神伝』のキャラたちが、コミカルな２頭身になった。学園を舞台に闘いを繰り広げる。

Ｚ佐藤

思ってた以上のデキにビックリ…というのがホンネ。新機能マイムを使ったキャラの動きは超コミカルに仕上がっているし、簡略化された操作方法（ボタン１つで必殺技も出せる）も、よくまとまっていると思う。でもかんじんの必殺技の種類が少なすぎ〜っ！　これじゃどーしても強い技で押しまくるだけになり、攻撃が単調になっちゃう。そのへんが気にかかるが、まあ『闘神伝』ファンなら買っても０Ｋな１本だろう。

75

ウキキ松崎

『闘神伝』のＳＤ版かと思えば、まったく違うゲームでした。技と技が異様につながり易いし、必殺技が簡単に出せる。しかもガードがない（攻撃は避けるのみ）。そのため今までの格闘ゲームとは、違ったおもしろさがある。ただ、キャラの強弱がハッキリしているので、その辺りのバランスが気になった。でも、キャラが妙にふにゃふにゃしていておもしろいし、しかもカワイイ。じつは個人的には気にいっているソフト。

75

ストーンウォーカーズ

■サンソフト
■ＡＶＧ
■10月予定
■¥5,800

マヤの文明世界を舞台に巻き起こるサスペンスタッチのＰＳオリジナルＡＶＧ。

なんでもゆうこ

ゲームオーバーに分岐する選択肢が多いから、よく考えて慎重に選んでいく、こまめにセーブする、などの作業が重要。適当に選択肢を選んでいると、ストーリーが勝手に分岐しちゃうことも。ベストエンディングを見るためにはかなり苦労します。また分岐が多いせいか、前後のストーリーがかみ合ってないところがちらほら。ゲーム進行中のムービーも少なく、ちょっとさびしい感じがした。根気強い人向けのソフトかな。

55

ジュピター藤平

なんというか、パソコンのＡＶＧを彷彿とさせるようなグラフィックにストーリー。ただ、マルチストーリーでマルチエンディングだし、コマンド総当たりがマイナスに働くようなシステムになってて、その辺は高く評価できる。もっともその分、ベストエンディングに到達するのはちょっと難しいけどね。あえてオススメはしないものの、グラフィックが好みなら買ってもいいんではないでしょうか。もちろん俺も買うし。

75

今回の総評＆次回展望

今年の秋は異様にタイトル数が多くて、たいへんそうだなとは思っていましたが、やっぱりって感じです。でも、ソフトが少なくて困っている編集部（某N64）もあるそうなのでへっちゃらです。

さて、今回もＰａｒｔ１から見ていきたいと思います。まず、『スマッシュコート』ですが、スポーツゲームでいわゆる定番と呼ばれるような作品の少ないＰＳにおいて、『ワースタ』に続き定番化しそうな感じを受けました。もちろん、『ファミスタ』なり、『ファミテニ』のノウハウの蓄積があるナムコだからという部分はあるのですが、その蓄積に、ちゃんとＰＳの仕様に合わせたアレンジを加えているところが好感を持たれたようです。若干、操作性などに違和感を覚える人や、細かい部分で粗さを感じる人もいるかもしれませんが、いままで発売されたＰＳのテニスゲームのなかでは問題なく抜きんでていると思われるのでチェックしましょう。次に、いろんな意味で注目を集めている『ときめき対戦〜』ですが、純粋にＰＺＧとして見た場合と『ときめき』のキャラゲーとして見た場合ではやはり大きく評価が異なるようです。とりあえず、ファンにはオススメしておきますが…。　Ｐａｒｔ２では、グラフィックに一見の価値がある『ウイングⅢ』や、『にとうしんでん』などに評価が集まったようです。　次回『ペルソナ』のどこよりもやりこんだ熱いレビューをお送りする予定。請うご期待。

岩崎啓眞

今回は『スマッシュコート』は絶対のオススメ品。若干メニューがわかりづらかったりするが、面白さはもうすばらしい。さらに誰でも遊べるのがいいところだ。『ときめき対戦ぱずるだま』と『天地無用』は２つともキャラゲーなので、プレイする人を選ぶだろう。あとＰａｒｔ２だが、難易度の高さにメゲなければ、『ウイングコマンダーⅢ』は絶対のオススメ品だ。それにしてもキャラゲーは評価が難しくて困ると思ってしまいました。まったく悩んだ。

なんでもゆうこ

一番楽しかったのは「スマッシュコート」。なんてったって対戦が燃えまくり。か弱い女の子にボールが当たると、コートをゴロゴロと転がり、周りで釣りをしている人に当たるとせっかくの大物を逃がしてしまうなど、芸が細かくって思わず吹き出しちゃいます。テニスゲームとしても良いデキなので、興味があればぜひやってみて。次点は『ときめきぱずるだま』。アーケードと違って難易度が変更できるけど、やっぱり難しい。メグが強いのでオススメ。

ウォルフ中村

今月は『スマッシュコート』。ＰＳのテニスゲームとしては群を抜いている。多人数プレイも楽しい。アイテム集めは単調で飽きるけどね（でも90勝以上して全アイテムを入手した（笑））。メニューやコートのオシャレなデザインが逆に見づらくさせている等の「詰めの甘さ」も気になった。『Ｖプロレス』はＰＣＥ版初代『ファイプロ』風味。アラも目立つのでで割り切ってプレイできるかどうかがポイント。ゲームファン向けというよりはプロレスファン向けかな。

Part2代表 TAC★

『ウイングコマンダーⅢ』は、いろんな人にやってほしい１本。洋ゲーで３ＤＳＴＧなんで、第一印象での好き嫌いもあるだろうけど、そこらの大作映画のＬＤを買うより、はるかに楽しめる。特定の対戦相手がいる人には、純粋に思考を競い合う『ぽじっと』がオススメ。かなりハマるぞ。『ときメモぱずるだま』『天地無用』は、好きな人だけが買ってください。ゲームとしてはともかく、その手のファンなら期待を裏切られることはないでしょう。

ビックリ 新記録PS

特集編 強者のスゴさと真価を徹底検証!!

ビックリPS新記録のレベルが高いと知っている読者はいても、具体的なスゴさを理解している人は少ない。このコーナーで頂点を極めた強者たち、彼らの実力は果たして日本最高と呼べるのだろうか。そしてまた、強者たちのレベルに届かない、それはゲームがうまくないことを意味するのだろうか。今号では、この2つの点に関して、様々な角度から考えてみよう。

当コーナーを制した"強者"は、真の日本一を名乗れるのか？

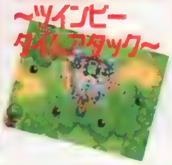
データは語る "ビックリPS"のレベルは確実に上っている

右では、2つの異なる種目で、トップ・上位1/4・中間・上位3/4のタイムと、それぞれの順位の間の記録の開きをまとめてみた。これを見れば一目瞭然、1年後に開催された『ツインビー』の方が、「上位と比べて下位の記録が落ち込む傾向が少ない」ことが分かるだろう。これは、参加者全体の記録の質が向上していることを明確に表している。優勝記録に目を向けても月日を追うごとにレベルが高くなるのが分かり、ゲーメ○トやパソコン通信ネットで実績のあるゲーマーが上位に入るケースも目に見えて少なくなってきた。記録のレベルはドンドン上昇しているのだ。

1995年4月 モータートゥーン グランプリ

《参加人数253名》
1位：1'40"246
64位：1'59"125
127位：2'02"736
190位：2'04"329
◆1～64位の差（18秒979）
◆64～127位の差（3秒611）
◆127～190位の差（1秒593）

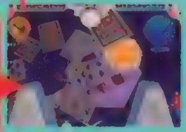
1996年3月 ときめきメモリアル～ツインビー タイムアタック～



《参加人数252名》
1位：1'24"93
63位：1'38"28
126位：1'44"90
189位：1'51"53
◆1～63位の差（13秒35）
◆63～126位の差（6秒62）
◆126～189位の差（6秒63）

メーカーの証言1 プレイヤーの情熱は、作り手の予測をも超える

予想外の熱意

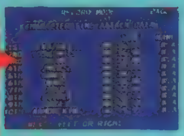


▲「JF」シリーズなど、メーカーの予想以上にタイムアタックが大ウケしたゲームは多い。

トコトン研究

▲「バイオハザード」で犬を無視して突っ切っているシーン。こんな工夫は、既に上級者の常識。

限界はどこに？



▲「鉄拳2」ほか、メーカーも想像できなかったほどの好記録は多い。記録はどこまで伸びるか？

「ジャンピングフラッシュ」の開発スタッフによると、このゲームでのタイムアタックモードは「こんなこともできる」くらいの軽い気持ちで作ってみたのだそうだ。ところが実際にソフトが発売されると、このゲームでのタイムアタックが大流行となり、電撃PSで行った最初の記録募集分だけで、489人が凌ぎを削るほどの好評ぶりだった。これと同じように、ユーザーが新記録誕生のため、メーカーの期待以上に深い研究を重ね、そして熱中してきた例は数多い。そして、時としてプレイヤーのそんな情熱は、ゲームを知り尽くしているはずの開発者すら想像つかない大記録を誕生させている。

コナミからは、「『ときめき』の2つの隠しSTGでの記録は、予想していたより高かった」とのコメントを頂いているし、ナムコも「『鉄拳2』は、まったく意外なほどのすごいタイムで驚いています」とのこと。カプコンからも『バイオハザード』の記録のすごさには驚きのコメントをいただいた。〝限界〟とは、〝ゲームを作った者〟ではなく、〝ゲームに挑戦する者〟によって明らかにされることの方が多いのだ。

メーカーの証言2 開発者も仰天の超ワザ

強者たちは、今日までに様々な超ワザを生み出してきた。その中には、ゲームに盛り込まれたシステムを、メーカーも気付かなかった形でフル活用したものがある。例えば、ナムコからは「サイレントドリフトは開発中に発見されていたのですが、実際にあれほど深く応用されるとは思いませんでした。シフトダウンドリフトも知らなくはなかったのですが、あそこまで効果的に働くとは予想外でしたね」と感嘆まじりの感想をいただいている。

さらに高度になると、スタッフすらメカニズムを知らなかった超ワザが開発されることだってある。その好例が「モータートゥーン」の壁に食い込んで加速するテクニックで、SCEからは「あれはユーザーからの報告で始めて存在を知ったんです」とのコメントを頂いたくらいなのだ。

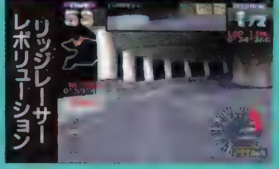
いかに深い調査をしてきたか。そんな隠れた努力が、強者が強者たる大きな理由ではないだろうか。

代表的な超ワザ

サイレントドリフト リッジレーサー

ちょっと特殊な操作で、ドリフト中に異常な加速を得てしまえる走行テク。成功すると、写真のように超スピードの世界が体験できる。詳しいやり方は、27号124ページなどで紹介済み。

シフトダウンドリフト リッジレーサーレボリューション



電撃PS96年6月号で、本誌独占の衝撃的な紹介を行った走行テク。ドリフト中に一瞬ギアを落とすことで、より効果的な加速を生み出す。操作が複雑なため、マスターした人は少ない。

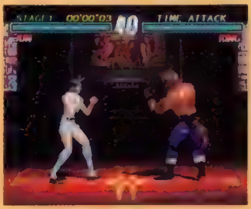
●強者へのほうび●勝者に対しては、その種目の参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、参加者599～150人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、参加者149～50で「1～3位に500円」を進呈する。もちろん、賞金獲得のチャンスは上位だけではなく、〝10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位〟の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給しちゃうのだ。下位にも賞金獲得のチャンスがあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ。

客観的に検証 1 競い合う人数で考える

右の参考資料では、いくつかのスポーツでの競技者数（参加チーム数）などを挙げてみた。もし、PSソフト購入者の1/10が真剣にタイムアタックなどに取り組んだと考えると、1つのゲームで2〜10万以上が頂点を競っていることになる。これらの数値の裏には、それぞれ異なる条件や環境が隠れているので、単純に比較することはできない。でも、PSゲームでトップになるのが尋常ではないことは、想像できるに違いない。

参考資料

全国高校野球（夏期大会）	
全出場校数	4,000校前後
新体操・女子（高校生以下は除く）	
国内競技者数	約13,000人
剣道（※過去累計のため引退者含む）	
初段取得者	30万人以上


◀PS初の100万本ソフトになった『鉄拳2』。当然ながら、挑戦者も多い。

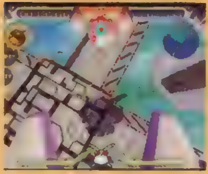
客観的に検証 2 “強者”は世界に通用するか

世界を探せば、日本一を越えるPSゲーマーが見つかるだろうか。

普通、PSの人気ゲームは国内での販売が先行するので、プレイ技術の蓄積では日本がリードする立場にある。また、海外では日本ほどに記録を狙ってプレイする文化が発展していないようで、メーカーに聞いても、国内記録を脅かす記録の情報は得られなかった。

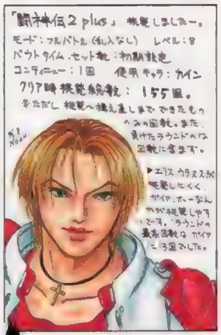
ビックリPSでの優勝、それは事実上“世界ナンバー1”の称号だと編集部では考えている。

◀海外でもPSは活躍中。ユーザー数も膨大なのだ。


▶写真の海外版『JF』が登場したのも、日本版の数カ月後。日本のゲーマーの方が大半リードするのも、うなずける。

▲武田信吾さん（北海道）のこの記録も、好きじゃなければ出せなかったハズ。そんなハガキこそ、大歓迎なのです。

▼カインがお好きという乃亜さん（北海道）。彼を最強にしたいがゆえに、この記録を打ち立てたとのこと。



このゲームが好き♥

結論 強者に負けても恥じる必要なし!!

いくつかのメーカーに、各社に届いている情報や開発スタッフのベスト記録などを問い合わせてみたけれど、ビックリPSの優勝記録（一部の参加者が少ない種目などは除く）より格段に優れた記録は、ついに見つかることがなかった。編集部では、これこそ、このコーナーの勝者が実力日本一であることの証明だと考えている。そして、それについてはナムコから、「ビックリPSで優勝すれば、日本一だと公言しても間違いではありません」とのお墨付をいただいてもいるのだ。

よく、「トップの人はスゴいですね。自分はゲームが下手だと分かりました」というハガキを受け取るけれど、それは大間違いと思わないかな？　オリンピック級の選手に負けたからといって、「運動オンチだ」なんて落胆するのはナンセンス。ビックリPSの強者達は日本を、そして世界を制するほどの相手なのだから、勝てなくても恥じたり、ハガキを出すのをやめたりする必要は、まったくないのだ。

それよりも、PS界の世界一と共に競い合える、こんな名誉こそ、このコーナーへの参加者のすばらしい特権なのではないだろうか。

好きなゲームでのガンバリを互いに披露する場所。“スゴい記録”を“ガンバリの中の一つ”と考えている広場。「自分なりに頑張ってくれれば、どんな記録も大歓迎」というコンセプトの世界。それが、ビックリPS新記録のコーナーなのである。

そんな気持ちを披露するために、このコーナーはある…

挑戦者募集中!! さぁ、キミの情熱もこのコーナーで発表してみよう!

ハガキに書くこと

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・年齢・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送ればOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申告です。前の記録は〜です」と必ず書き添えること。ご意見や質問、イラストなどを書き添えるのも大歓迎だ。

申請ハガキのルール

申請記録などは、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています）。ハガキなど1枚につき、1人1記録の申請しか受け付けないので、よろしく。

エントリーのルール

一人の人が複数の種目に参加してくれるのも大歓迎なのだ。

入賞した場合のみ、不正がないか確認のために、“編集部から連絡の上で”証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうぞ（確認後に返却します）。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

[しめ切り]Vol.33掲載分のしめ切りは10/7必着

目下募集中! TOBAL No.1

トーナメントモード

ルール トーナメントモードでオールクリアするまでのタイムを競う。使用するキャラは、最初から選べる8キャラの誰でもOKだ。設定は、HARD、2SET、INF（時間無制限）にして挑戦すること。キーコンフィグなどはご自由に。

申請 ハガキには「TOBAL〜トーナメント〜」と明記して、「タイム／使用キャラ」を書こう。入賞に備え、「記録を出したシーン〜設定画面まで」もビデオに録画して、証拠を保管しておこう。

入賞時の確認→ビデオテープを使用
しめ切り→Vol.33掲載分まで

クエストモード

ルール クエストモードのエピソード3でのクリアタイムを競う。使用するキャラは最初から選べる8キャラの誰でもOKだ。ほかのエピソードの記録でも集計作業は行っているので、気軽に申請してくれて構わないからね。

申請 ハガキには「TOBAL〜クエスト〜」と明記して、「タイム／使用キャラ」を書こう。トーナメントとクエストの両方で申請する場合も、それぞれ別のハガキで申請すること。

入賞時の確認→メモリーカードを使用
しめ切り→Vol.33掲載分まで

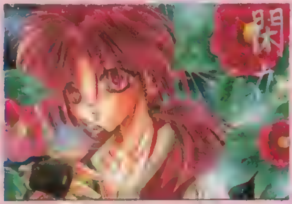
次回の予告 『鉄拳2』サバイバルモードなどの結果がいよいよ発表!

●ガンバリ自慢の部屋へのお誘い：この部門は、何かしら頑張ってプレイした内容を全国の仲間に自慢してしまう、自由で楽しいコーナーなのだ。「こんなことしちゃうほど、このゲームが好きなんだね」と感じられるものなら、ハッキリした記録が残らないプレイでもOK（例：「スタジオP」で作った壷をビデオに録画して、そのデキ具合を披露、とか）。楽しいものは名前（ペンネーム）入りでドンドン紹介しちゃう予定なので、気軽にハガキ（手紙）で知らせてね。証拠品（返却はしません）をつけてくれると、採用の可能性もアップするぞ。

4色奴隷 COLORのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

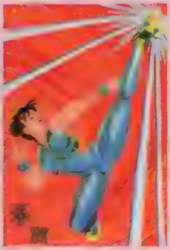
カラーイラストを描くときは、よく注意してから描きましょう。でないと狙われます。狙い撃ちです。ウラウラウラ、ウラウララってもんです。



◀東京都 咲羅さん：期末テスト前にこんな手のこんだハガキを……ありがとうです。

▲大阪府 柏田秀紀さん：明るくて健康的な如月さん。こんなイメージも可愛くて○です。

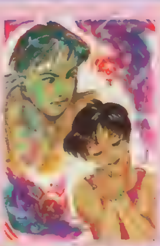
▼神奈川県 きゅうさん：天翔脚！ 「Ⅲ」には、チュンリーがいないってウワサも……。



▲山口県 高彩とおるさん：とっても良い代歩ちゃん。郵便屋さん消印はやめてほしいのです。

▲秋田県 まいまいさん：目線がステキです。髪をぶわってほどいてるのも○。

▼茨城県 猫太・Wさん：何かすることのあるときに限って描きたくなるモノです。ハガキってば。

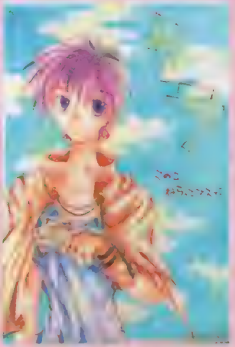


◀兵庫県 千夜香さん：なんだか香りがただよってきそうなのがOKなのでした。

◀千葉県 小泉英夫さん：ファイティングです。ブラックディスクイヤリング(笑)。

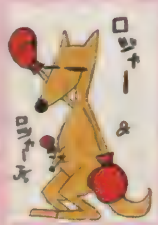
▲埼玉県 鳥さん：「96」でも制服着てます。留年してるんでしょうか……カワイイからいいか。

▼宮崎県 風水りあさん：PS版はSS版とはちょっと違うらしいので、発売が後でも安心です。



▲岡山県 のぶすけさん：アヤセ人気上々です。美少女じゃないんですけど……いいのでした。

▼埼玉県 TERAさん：かっこいいピエトロ。それにしても髪の毛多すぎ。ねぇ？



◀兵庫県 羅王さん：なんだか目が……ヒゲ部の様で味があるのです。子供持ちだし。

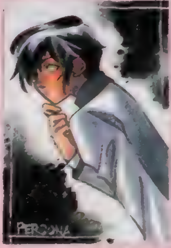
◀大阪府 飯塚鈴奈さん：途中から何を言ってるのかがわからなくなるのが魅力ですよね。

◀神奈川県 柴田絵里さん：水着です。夏ですからねぇ。やっぱり。大事です。

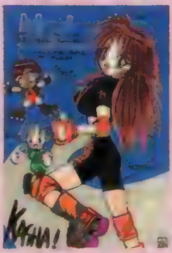
◀栃木県 庵屋さん：雑なようでていねいな画風。緑とピンクの衣装もOKなのでした。

◀東京都 一色田良之助さん：水にヌレた瞬間ですねぇ。ポーズがマミちゃんな感じなのです。

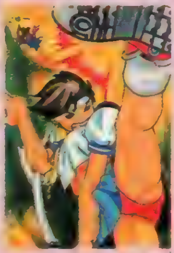
◀愛媛県 八代さん：Mまで入った「卒業」。それにしてもMはいつになったらゲームに？



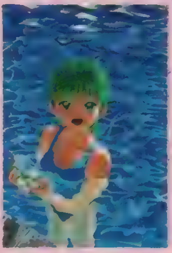
◀東京都 貴沙羅ゆうさん：「ペルソナ」良いですヨォ。カンタンなのに奥が深い。それはステキ。



◀埼玉県 あさん：ローラーブレードの3人組。恵壬ちゃんのグーがお気に入りです（誰の？）。



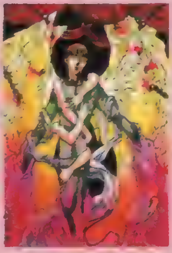
◀神奈川県 きゅうさん：これはもう……ぐはーって飛んでる隆が全てでしょう。ダメです？



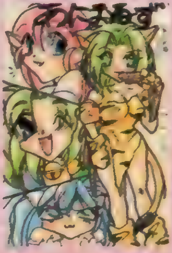
◀千葉県 木村吉伸さん：光の陰影がお見事です。清川さんには水着ですから。当たり前です。

◀長野県 湖山たみさん：淡い光の中に浮かび上がるカイン。OVA、終わりはともかく、なかなかです。

◀愛知県 碧奇魂さん：夏にサクラさく。心はいつもセーラー服とブルマですか？ ですね。

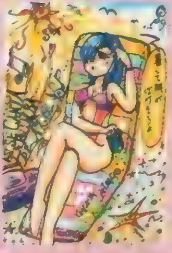


◀埼玉県 青い優さん：抱きしめられてます。大きなモノに、小さなモノに。縛られてます。現実に……。



◀愛知県 にゃんにゃんとやらさん：首で抱えられたサルが……息も絶え絶え。まさにパクパクなのです。

◀埼玉県 よしかづさん：「攻殻」コレまでにないハードなゲームになりそうです。



◀神奈川県 佐伯真雪さん：紐緒さんにはきわどい衣装が似合います。なぜでしょう？ 女王さまだから？

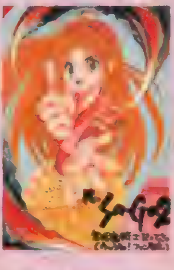
▲東京都　祥人さん：電撃ゲームコミック大賞金賞受賞（って賞ばかり）おめでとうございます！

▼東京都　ウニマルさん：辰美くん、人気急上昇です。やはり学ランなんでしょうか（爆）？

▲三重県　288さん：期待高まる「Fタク」。シナリオにわくわくしてます。どシリアスだと良いんですが……。

▲長野県　楠本由貴恵さん：全員分エンディング見てもお楽しみアリです。

▼新潟県　りるひなさん：「サガF」期待！　移植化では無いのです。



▲大阪府　M-MASTER（?）さん：腕が長いのがステキです。一心同体。

▲長野県　わらじ丸さん：桜がブワッと乱れ散る必殺技もいいですね。

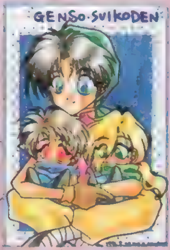
▼東京都　ヘルカオスさん：イヤですか。でも永遠の13歳はOKです。

▲埼玉県　TERAさん：100倍くらいかわいく描きますか。GOです。

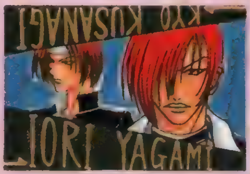
◀秋田県　神無月セイさん：月といえばモリガン。モリガンといえば月。え？

◀東京都　本田雅也さん：デキは……トホホです。まあ、元も……でしたし。

◀大阪府　鈴乃谷凪宮さん：ウラヌス……かなり、いやとても悪い女の人らしいです。裏はありそうだけど。



◀千葉県　秋本一樹さん：ぼっちゃんよりカワイイ2人。ひょっとしてコロボックル？



▲大阪府　櫻井響さん：コマンド似てますよね。仲悪いのに。使いやすいったらないです。

◀東京都　ドビュッシータイムさん：頭かかえて避けてるのがカワイイです。狐面で自然に目つぶってるし。

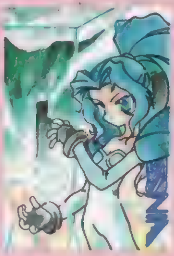
◀東京都　大宮ゆうさん：「トバル」やはり彼女でしょうか。いい技持ってますしね。

◀北海道　TOMYさん：そばかす又はニキビがあっても人気は高いアヤセ。チョベリ良（笑）。

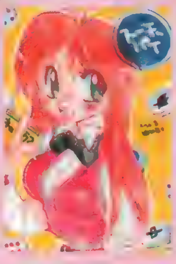
◀長野県　湖山たみさん：影がありますからね。絶対に。それでも戦わなくてはいけません。

◀滋賀県　ごぢうりさん：みゆりちゃんモードは、全部クリアが当たり前です。カワイイですし。

◀福岡県　きすみさん：スカートがお子様なのか、シッポ穴がお子様なのか（笑）。問題です。



◀北海道　鈴城芹さん：悲しき人形の彼女です。自分を取り戻すために戦わないと。



◀静岡県　椎名奈々さん：恭子さんかなりやな人なんですけどね。何でも麻雀だし。でもカワイイから。○。

◀愛知県　にゃんにゃんとやらさん：パンダのヨダレがたまらなくステキです。ムギュ。

移植化計画出張版

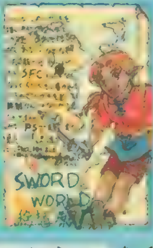
移植希望のハガキはこのコーナーと融合してます。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ここにハガキを送って下さい！　詳しくは187ページを見てね。今回はアスキーさんのRPG、『ウィザードリィ外伝Ⅳ』のPS化を応援してます。ハガキは一定数貯まったらメーカーさんに持って行くのです！

▲東京都　ヘルカオスさん：「わくわく7」SS移植決定！　PSは？　サンソフトすわぁ～ん……。

▶愛媛県　八代さん：戦闘しゃべらせて。良いと思うんですけど。どうでしょう？

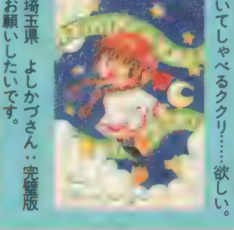
▲長野県　楠本由貴恵さん：蘭未ちゃんでRPGとか？　○。

▶大阪府　捨刃情馬・打さん：シナリオを増やして欲しいです。



◀茨城県　ふじたなおきさん：姉さんの言うことは絶対なんですが。

◀埼玉県　よしかづさん：完璧版をお願いしたいです。



◀神奈川県　トリさん：ばりばり動いてしゃべるククリ……欲しい。

▲北海道　ベンジャミンさん：全て良いのでしょう。「Fタク」のデキが良ければ全て。ね？

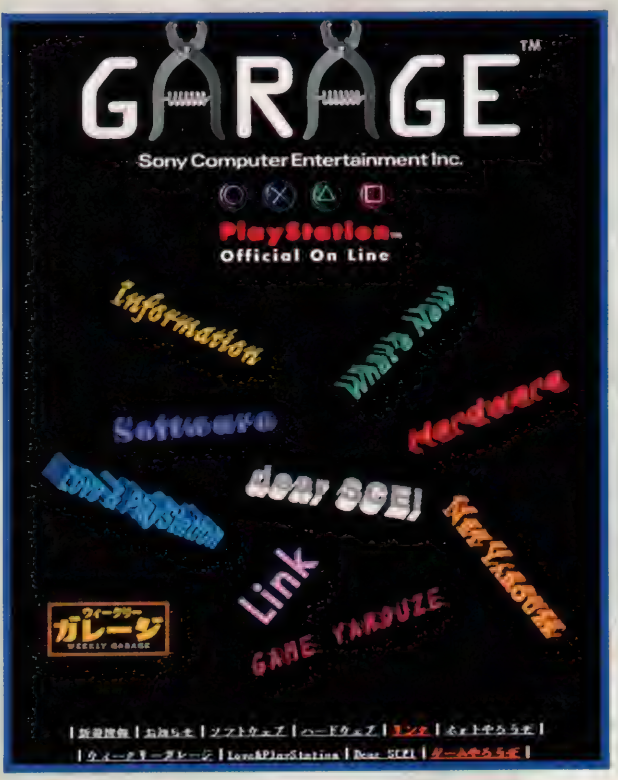
ジのPSの奴隷に準拠してます。3：掲載されれば、絶対何かかもらえる：採用のポイントに関しては今号137ページ参照。4：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。あて先　〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F DPS「4Cど」係

隔週刊化記念特別企画

モニター募集

「ネットやろう

これがSCEのホームページです。



http://www.scei.co.jp

なにはなくともインターネットに接続しなければハナシにならない。もちろん、行き先はSCEのホームページ「ガレージ」だ!!

前回は、VOL.25で告知された「ネットやろうぜスタータキット」モニター募集。今回は今イチわかりにくかった「ネットやろうぜ」の真の姿をレポートしよう！……というハズだったのだが、実はこの「ネットやろうぜ」自体が、ＳＣＥも「実験的なもの」と位置づけているプロジェクトだけあって、現段階では真の姿と呼べるようなものは現れてきていないようだ。ならば！　「ネットやろうぜ」でも前提になっているインターネット接続に注目し、ＳＣＥのホームページで「ネットやろうぜ」プロジェクトがどのように進行しているかを紹介しよう。このモニター募集に興味を持ってくれた人なら、たぶん、インターネットに接続できるパソコン環境は整っていることだろう。さぁ、あとは上のアドレスを打ち込むだけだ！

まずは インターネット 接続!!

「ネットやろうぜ」関連の主なトピックスを集めてみたぞ！ 最新情報もアリなのだ。

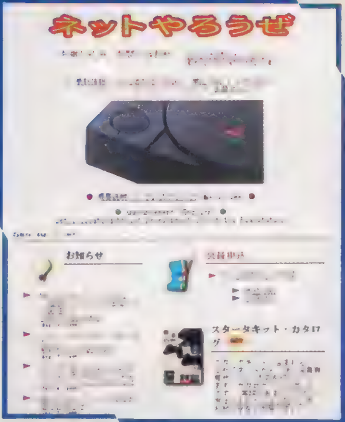
TOP PAGE

ゲームデザイナーへの扉が……？

上の写真は、「ガレージ」から移動した「ネットやろうぜ」会員専用サーバのトップページ。空に浮かぶ巨大なカギが、今まさに、キミの目の前にゲームデザイナーへの扉が開かれようとしている！ って感じでワクワクするね。しかし、残念ながらこの先へは「ネットやろうぜ」の会員しか進めないので、その他の関連ページを回ってみよう。

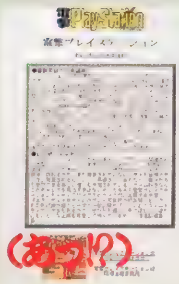
カタログでございます

こちらが、スタータキットのカタログページ。「黒ステ」は何度見てもカッコイイよね。



98シリーズへの対応が最新の話題!!

「ネットやろうぜ」ページ最新の話題は、スタータキットが、ついにNECのPC98シリーズに対応したということ。これでまた申込者が増えるのではないだろうか。DOS／Vを持ってないからあきらめてた人には、朗報だぞ。



◀あっ!? 「電撃プレイステーション」の紹介ページ発見!! 「ネットやろうぜ」とは関係ないけど、「ガレージ」にはこんな楽しくて役に立つ情報も満載だぞ。

以上が「ネットやろうぜ」関連の主なトピックスだ。「実験的なプロジェクトである」とはいっても、スタータキットをフル活用できるツール類さえ整えば、かなりパワフルなプロジェクトになりそうだぞ。是非一度、「ガレージ」をのぞいてみてほしい。

締切延長 10月31日（当日消印有効）マデ

募 集 要 項

①**応募作品**（イラストの場合、郵便の定型におさまらないものは不可。データでの応募は、保存形式をPICT、JPG、ビットマップのいずれかに限る。文章の場合、MS-DOSもしくはマックOSのテキスト形式で保存した上で、FDによる応募も可。音楽の場合、オーディオカセットテープ、MD、もしくは譜面による応募に限る。データでの応募は不可。パソコンのプログラムの場合、Windows3.1もしくは95、マックOS、MS-DOSのいずれかのOSで動作確認の上、対応OSを明記すること。メディアはFDに限る）／②**小論文**（自分のアイデアで「ネットやろうぜ」にどのように参加したいかをまとめたもの）／③**自己紹介文**（住所、氏名、年齢、職業／学年、電話番号、簡単な履歴、使用しているパソコンの機種名を明記のこと。市販の履歴書による応募も可。可能ならば、インターネットのアドレスも明記のこと）以上、3つを1組として応募してください。**1人で何通応募してもかまいません。**

あ て 先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ

電撃PS「ネットやろうぜ」やるぜ係 マデ

↑これがそうです。

これがスタータキットのメイン。でも、まず必要なのはインターネットに接続できるパソコンなのだ。今回の記事に興味を持った人は、すぐＳＣＥのホームページ「ガレージ」をのぞいて、でもってこのモニター募集に応募してほしい。

ぜ」スタータキット

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 30号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.33（10月25日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

人気ギャルゲーグッズ 秋の大放出!!

▲▶2枚を横に並べると、全キャラが集合したかたちになるというイキなつくり。他では絶対手に入らないぞ。

15名

1『エターナルメロディ』
オリジナル特大ポスター豪華2枚組みセット

3名

2『エンジェルグラフィティ』
出演声優寄せ書きサイン色紙
（提供：ココナッツジャパンエンターテイメント）

5名

3『エターナルメロディ』
オリジナルポストカード12枚組みセット

▲「エターナル～」の超キュートなキャラクターが12人揃ってるぞ。

▶『ときめき』ファンにとって、まさに"メモリアルアイテム"だ。

20名

5『ときめきメモリアル』
「藤崎詩織」歌手デビュー記念うちわ
（提供：コナミ）

4『魔法少女ファンシーCoCo』
設定資料集（提供：POW）

5名

5名

▶甘～い香りがついているという特殊なポスターなのだ。

6『卒業クロスワールド』
香り付きオリジナルポスター
（提供：イースリースタッフ）

▼パソコン用モニターをゲーム機のモニターとして使うことができる！

3名

7 XRGB-1
［アップスキャンコンバータユニット］
（提供：電波新聞社）

8 AIコマンダープロ
（提供：オプテック）
▼複雑なコマンドを記憶させ、ボタン1つで呼び出すことができる。

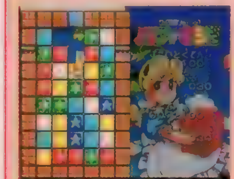
3名

3名

各3名 PSソフト

現在、超人気のトラップSLG『刻命館』に、竹本泉先生のキャラデザインで話題の『るぷぷキューブルプ☆さらだ』など、今回のラインナップもとても豪華。ガンガン応募しよう。

9 刻命館
（提供：テクモ）



10 るぷぷキューブルプ☆さらだ
（提供：データムポリスター）

11 北斗の拳
（提供：バンプレスト）

12 COOL BOADERS
（提供：ウェップシステム）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ウラワザデータベース Ver. 3.5

ウラワザデータベース1周年はとうの昔に過ぎ去ってしまった記念！

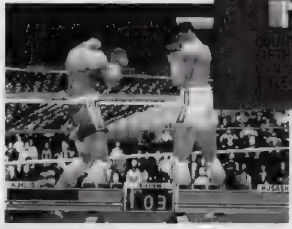
現代人のゲームライフにおいて、ウラワザは欠かせないものとなっています、多分。常に最新のウラワザを補充してないと、死んでしまうんです、多分。そのために、ウラワザデータベースはあるのです、多分。

LV.80 Fighting Illusion ～K-1グランプリ～

■マスター石井を使う＆スタミナ無限

自宅でＫ－１の興奮を体験できる最新格闘ゲームから、隠しキャラの紹介だ。タイトル画面で△、△、□、×、◎と入力し、声がしたら成功。これで、１Ｐモードとｖｓモードで、隠しキャラのマスター石井を使えるようになるぞ。また、チームバトルで使いたいときは、キャラ選択画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、㋜と入力すればＯＫなのだ。そしてもう１つ、試合中にスタミナが減らなくなるウラワザを紹介。これは、タイトル画面で✚上、右、下、左、上、右、下、左、㋝と入力。技を出したときにスタミナが減らなくなるぞ。相手も減らなくなるんだけどね。

▲隠しキャラのマスター石井さんが使えます。いやいや、格闘ゲームで隠しキャラってのはもうお約束ですね。

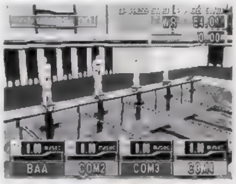


◀こちらはスタミナが減らないモード。スタミナの減らない試合が展開されます。

LV.50 ハイパーオリンピック イン アトランタ

■ビキニになる

本当のオリンピックは終わってしまったけど、ゲームならば何度でも記録への挑戦が可能だ。そんなワケで不本意な結果に終わった女子水泳の雪辱をこのゲームで晴らしてしまおうと思っているあなた、「100Mフリースタイル」にカーソルを合わせ✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と押してゲームを始めてみよう。選手の水着がビキニになるぞ。これなら憂さも晴らせて目の保養にもなるね。といっても、選手の能力には影響しないけど。



▲ズラリならんだビキニのおねーちゃんたち。

LV.50 刻命館

■サウンドテスト

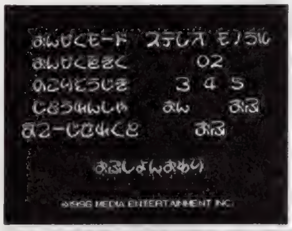
侵入してきた人間をトラップで虐殺するなど、邪悪な楽しみ方ができる異色トラップＳＬＧ「刻命館」。このゲームに、サウンドテストモードが発見されたぞ。方法は非常に簡単で、オープニングデモ中にL1を８回、✚上を８回、L2を４回押すだけだ。

▲これがサウンドテストの画面だ。使い魔見習いのおねーちゃんがいい味を出してるね。

LV.50 キュイーン

■ステージセレクト

タイトル画面で「おぷしょん」にカーソルを合わせ、L1＋R1を押しながら㋜。すると、オプションモードに「すてーじせれくと」という項目が追加される。これで好きなステージだけを遊べるようになるぞ。でも、ステージをクリアしても次のステージへは進めない上に、最終面は選べないのだ。エンディングは自力で見ないとダメってこと。



◀思ったほど役に立たないステージセレクトでした。

LV.20 NOëL

■オープニングを飛ばす

最初から遊ぶとき、DISK１のロード中にL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。するとDISKの入れ替えを要求しないで直接ゲームが始まる。オープニングは見れないけど、DISKの入れ替えがないので楽だぞ。

LV.20 Fighting Illusion ～K-1グランプリ～

■服を着替える

タイトル画面でL1＋L2を同時にしばらく押しっぱなしにしておく。ピッという音が３回鳴った後、ピロンという音が鳴ったら成功だ。これで、フグやサムグレコなどのコスチュームが変化するぞ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受けつけているぞ（24時間OK！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5階
電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80：8,000円分のおもちゃ券
LV50：6,500円分のおもちゃ券
LV20：4,500円分のおもちゃ券
LV０：2,000円分のおもちゃ券

ウラワザ URAWAZA DataBase データベース

ver.3.5

１カ月ぶりのご無沙汰でした。ウラワザデータベース最新版をお届けします。あなたのゲームライフに、どうか存分に役立てて下さいな！

■アークザラッド

●コルボ平原でトッシュ登場

：スメリア空港で「自信がない」を５回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。

●お得なアイテム取得情報

：①魔法のカード／アークの家の鏡台を25回調べる。②疾風のバンダナ／オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母からもらえる。③力の実、パロの実、いのちの木の実／自宅に21回入る。④石×５／ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り：ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン／崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手に入る。⑦ラークの紋章、または古代の指輪／ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全問正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本／闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ／水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ／闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。

●おしゃべりイベント

：チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へ行く。すると、「すごいアイテム」をめぐるミニイベントが発生する。

●隠し召喚

：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店に行く。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。

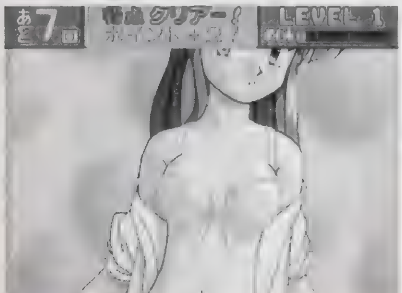
■アイドル雀士スーチーパイLimted

●隠しグラフィック

：「フリー対戦モード」で、自分以外の15人すべて倒す。すると、４枚の隠しグラフィック（内３枚は２画面分スクロールする）を見ることができる。

●お得コマンド３選

：１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋△＋◎を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㋝＋□＋⊗を同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。



◀コマンドでパネルモードをクリアすると、ハッピーエンドは難しい。

■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖

：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使い切り、最後に設置したブロックにカーソルを合わせて⊗を押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではうまくできない場合があるので、何度も試してみること)。これでうまくブロックの色が変われば、使えるブロックが１つだけ増える。後は、これと同じことを何度も繰り返せばＯＫ。

●おまけモード

：漁礁モードをひたすらやり込み、漁礁の魚の数を最大にする。すると、登場する魚を自由に鑑賞することができるおまけモードを楽しむことができる。

●漁礁モードミニワザ集

：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2（またはR2）を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはR1）を押すと、ワイヤーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋝を押すと、漁礁を消すことができる。

■あすか120％スペシャル

●隠しキャラか乱入

：難易度星２つ以上でノーコンティニュークリアすればＯＫ。

●忍を使う

：上記の方法で忍を乱入させて勝つか、全キャラでクリア（難易度不問、コンティニューＯＫ）する。その後ストーリーモード以外のキャラ選択画面でR1を押しながら決定。

●無限コンボ

：可莉奈、キャシィ、清子、環で、まずは地上での連続技の最後を立ち強攻撃にして、相手を浮かせる。浮いた相手には追い打ちを入れず、浮かされた相手は空中にいる間になんらかの攻撃を１回だけ空振りする。これで、先ほどの連続技のカウントが継続され、次に攻撃を入れたときに内部でカウントされ続ける。以降、同じことを繰り返せばＯＫ（旧バージョンのみ)。

●当たり判定表示

：「すたあと、おしてね」と表示されている画面で、✚上、下、左、右、⊗、◎と入力。ここで一度音が鳴るので、その後✚右、左、下、上、⊗、◎。さらに音が鳴ったら成功で、キャラ選択画面でR1を押せばクリアしていなくても忍を使える。また、この状態ならゲーム中L1を押せば当たり判定と攻撃判定が表示され、L2を押すとスローモードになる（新バージョンのみ)。

◀これは隠しキャラの忍。かっこいいけどあまり強くない。ちなみに、パッケージの右下に、黒い丸が印刷されているのが新バージョンの目印だ。

■ESPN Street Games

●最後のレースだけ楽しむ

：パスワードを「254 071 216 094 085 085 177 113 104」と入力する。これで、12コースのうち11コースをクリアした状態でゲームを開始できる

●お金増殖

：パスワードを「229 013 066 016 000 000 000 000 031」と入力する。これで、大量のお金を持った状態で開始できる。

■アドヴァンストV.G.

●ボスを使う

：コンティニューをしてもいいので、とにかくストーリーモードでＫ１とＫ２を倒してクリアする。すると、ノーマルモードとＶＳモードでＫ１とＫ２を使用できるようになる。

●隠しカラー

：キャラ選択画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら△を押す。これで、通常の１Ｐカラー、２Ｐカラーとは違う、隠しカラーのキャラを使って遊ぶことができる。

●オートストーリーモード

：メインメニューの画面で、２Ｐ側の◎＋⊗を同時に押しながら「ストーリーモード」を選択する。そして１Ｐ側で「プロローグ」を選択すると、ビジュアルだけを連続して楽しめる。

■ヴィクトリーゾーン

●玉視点

：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をカメラがひたすら追いかけていくという、「玉視点モード」を楽しむことができるようになる。ちなみに、この状態で同じくL1＋L2＋R1＋R2を同時に押すと、通常のモードに戻ることができる。

●くぎの調整

：デジパチか権利物のゲージの調整をする画面になったら、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて△を押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。これで、はかま周辺のくぎを調整することができるようになる。

■ウィザーズハーモニー

●カラオケモード

：㋝を押しながらゲームを立ち上げる。

●カーソルが巨大になる

：スケジューラー画面でしばらく待っていると、カーソルの弥次郎が巨大化していく。

●生徒会長とのエンディング

：生徒会長との３つのイベントをすべてクリアしている状態で、卒業試験をクリアすればＯＫ。イベントは、６月から９月までの休日に魔法学科とギルド、10月から３月の休日に普通学科でランダムに発生する。

●ラミカとのエンディング

：まずはジャネット、システィナ、レジーの誰かをメンバーに入れておく。ゲーム中、11月にうわさコマンドを実行し、施療院に記憶喪失の少女がいるという情報を聞く。その後おでかけコマンドで施療院に行き、少女が記憶を取り戻せばＯＫ。

■宇宙豪傑伝　爆裂商人

●隠しキャラ

：タイトル画面で㋝を押しながらR1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、⊗、⊗、㋜の順番にコマンド入力する。成功すると音が鳴るので、普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったら一番右までカーソルを移動させていく。すると、「ハニーちゃん」という隠しキャラを使って遊べるようになる。

■ウルフファング

●スペシャルモード

：タイトル画面で、サブウェポンボタンとショットボタンと㋜を同時押し。これで、１面からラストまで連続でプレイできる。

●ステージセレクト

：まずはオプション画面でLEVELを「SETTING」にし、上から「LESS」「LESS」「VERY FAST」にする。さらにＢＧＭを「02」に設定し、ゲームモードを選択。これで末尾に「＋」のついた新モードが出現するのでこれを選べばＯＫ。機体選択後、自由にステージを選べるようになる。

●ターボモード

：ゲーム中ポーズをかけて㋝＋ショットボタン（初期設定では⊗）を押せば、ゲームスピードが速くなる。

■エイリアントリロジー

●ステージセレクト

：オプションモードにあるパスワード入力画面で「GOLVL」と入力し、その後に行きたいステージのレベル数を続けて入力する。例えばレベル30のステージに行きたい場合は、「GOLVL30」と入力すればＯＫ。後は、そのままタイトル画面に戻り、普通にゲームを開始する。これで、先ほど入力したレベルからゲームが始まる。

■エースコンバット

●クリアのおまけ

：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加。イージー／16機の自機が最初から使えるように。ノーマル／イージーのおまけに加え、傭機がすべて雇える。ハード／イージーとノーマルのおまけに加えて、作戦の選択が可能。

●おまけゲーム

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ね回るロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、以降の傭機雇い賃が無料に。

●色変更

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1＋◎を押しっぱなし。CDが跳ね回るロード画面になったら✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ね回るロードで㋜×10＋R1と入力すると、傭機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、△、△、△なら、VSモードで敵色が選択可。

●お金最大

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R＋◎を押しっぱなし。CDが跳ね回るロード画面になったら✚下、◎、△、△、△、◎、△、◎、△、◎＋△、◎＋△。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアのおまけは追加されない。

●その他ミニネタ

：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、△＋㋜。②敵機（傭機）を回転／ブリーフィング画面、または傭機選択画面で２コンのL2＋R2を押しながら✚キーを押す。

■AI将棋

●コマ表示切り替え
：ゲーム中、L2を押すと成ったコマの色変更、R2でコマの文字を1文字に変更できる。
●絶対勝つ
：COM戦で、負ける直前に先手と後手を入れ替える。

■A.IVEVOLUTION

●隠しマップ
：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の2つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高いマップであり、上級者向けとなっている。
●資金増殖
：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金がたりません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになってしまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドが出ている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼び出す。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。
●視点変更
：車窓モードのときに、㋝×11。すると、1コンのL、Rの4つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。

◀視点移動で、気ままな旅を楽しもう。自分の作った町ならなお楽しいぞ。

●在来線を引く
：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればOK。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外からどんどん資材を運んできてくれるようになる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。
●新幹線がバグる
：まずは新幹線かリニアを開通させる（どちらでもOK）。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった場所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグってしまい、姿が消えてしまう場合もあるので注意すること。また、このウラワザも、ソフトのバージョンによってはできない場合があるので注意。

■エグゼクター

●各ステージのパスワード
：ステージ1「35314DF」ステージ2「FBE723F」ステージ3「8759AB3」ステージ4「9A969C0」ステージ5「1FEBD7B」
●最強装備
：①セクターキャノン／ミサイルとホーミングミサイルを4つ取る。②レーザーリフレクター／レーザーユニットを5つ取る。

■NBA JAM

●シーズン終了
：イニシャル入力画面で「END」「JANUARY」「1」と入力すれば、強制的にシーズンが終了する。
●オールスター
：イニシャル入力画面で「FIN」「JANUARY」「1」と入力すれば、オールスターチームを使ってゲームをプレイすることができるようになる。

■NBA パワーダンカーズ

●時間を元に戻す
：オプションモードで一度ゲーム設定をメモリーカードにセーブしておく。そして「PLAYOFF&FINAL」か「EXHIBITION」モードでゲームを開始。しばらく普通にゲームをすすめ、点を取ったらポーズをかけて「LOAD OPTION」を選ぶ。これで、点数はそのままで時間だけ試合開始まで戻る。

■エンターテイメント雀荘That'PON

●トメと戦う
：まずは各部屋でガンガンハイスコアを取っていき、なんとしてでも「雀士の部屋」までたどり着く。そして、この部屋での対局でも、頑張ってハイスコアを取る。うまくハイスコアが出たら一度部屋を出る。最後に、再度部屋を選択する画面になったら、✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が3人ともトメという隠し部屋に入って、対局することが可能になる。このトメは、ラスボスということだけあって異常な強さを誇っているが、この対局で勝てばスタッフロールを見ることができる。

■オーバードライビンDX

●ハードモード
：「RACE TYPE」選択画面の「1VS1」にカーソルを合わせ、L1+R1。
●画面スッキリ
：レース中に✚下を押しっぱなしで、メーター類の表示を消すことができる。同じコマンドを入力すると、元に戻ることも。
●隠しコース＆最強の車
：5つのコースすべてで優勝すると、隠しコースで走れるようになる。この隠しコースが出現したら、トーナメントモード以外で車選択中にL1+R1を押しながら決定すると、最強の車が出現。

■オフワールドインターセプター

●お金持ちコマンド
：オプション画面で◻、⊗、◻、◻、⊗、◻、◻、⊗、◻、◻、⊗、◻、◻、⊗、◻、◻、⊗、◻、と入力する。そして最後にL1を押してストーリーモードを最初から始めればOK。これで、最初から所持金が最高額という状態で、ゲームを開始することができる。

■おーちゃんのお絵かきロジック

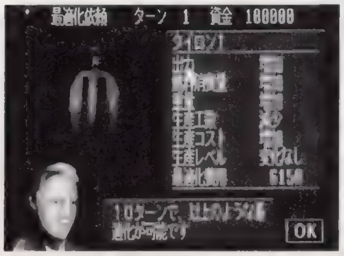
●解いたパズルを表示
：どのモードでもいいので、適当なパズルを解く。解いたパズルの名前が表示されている画面で、見たいパズルにカーソルを合わせL1+L2+R1+R2を同時に押しながら◯。

■海底大戦争

●面セレクト
：タイトル画面で、カーソルを「START」に合わせて✚左上+㋝を同時に押しながら◯を押す。すると画面上に数字が現れるので、遊びたいステージを選べばOK。
●スピード調整
：ゲーム中ポーズをかけて、△+R2を押しながらポーズを解除すると、スピードアップする。また、同じくゲーム中ポーズをかけ、△+L2を押しながらポーズを解除するとスピードダウンする。
●無限コンティニュー
：コンティニュー回数が0になってしまったら、最後のコンティニュー画面のとき△+㋝を押しながら⊗を押す。これでコンティニューの回数制限がなくなるので、何度でもゲームを続けることが可能になる。

■カルネージハート

●簡単最適化
：企業に設計図の最適化を依頼したら、一度セーブしてリセット。そしてすぐにロードし直すと、最適化完了までに必要なターン数が1ターン減る。その後同じことを何度も繰り返していけば、最終的に1ターンで最適化が完了する。
●機体鑑賞
：機体設計室でハードウェアを選び、R1と✚キーのどれかで機体が回転。また、⊗+✚上で縮小、⊗+✚下で拡大できる。



◀とにかく面倒くさいウラワザ。再立ち上げに要する時間が長いから、リセットを繰り返すのはかなりの苦痛。でも、マニアックな人は喜んで使ってるらしいぞ。

■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー
：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間にL1+L2+R1+R2を同時に押しながら㋝。これで記号入力モードに入るので、特定の英字を入れるといろんなことが起こる。記号と効果は以下の通り。MA／2面から開始、UT／3面から、RH／4面から、MK／5面から、HT／6面から、YI／ボムを9個持っている、SS／パワーアップ時間最大、QB／主人公巨大化、CM／主人公縮小、TY／ライフが少ない、MV／2Pで合わせ鏡が出せる、MI／サウンドテスト。
●効果音とボイステスト
：タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、2コンで㋝+⊗を押すと、効果音やボイスのテストができる。

■機動戦士ガンダム

●ステージセレクト
：オープニングデモ中、✚左+㋝+R1+L2を同時に押したまま⊗を押す。そしてそのまま⊗だけを離し、画面が出てくるまでその他のキーは押しっぱなしにしておく。すると、面セレクトが可能になる。このステージセレクトを使って後半面から開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がっている。
●モビルスーツを見る
：一度クリアした後で、モビルスーツを鑑賞できるおまけモードに入ると、鑑賞できるモビルスーツの種類が増えている。

■キャプテン翼J

●チームが増える
：タイトル画面で2P側のL2+R2を押しながら◯+⊗+△+◻を同時に押す。すると、全部で9つもの新チームが選択可能に。
●同チーム対戦
：タイトル画面で2P側から✚上、下、△、⊗、左、右、◻、◯と入力する。

■ギャラクシアン3

●ムービーモード
：メーカーロゴが表示されている間にL1、R2、R1、L2、✚上、下、上、下と入力。コマンド入力が成功すると、ゲーム中のムービーが見られるムービーテストモードに入れる。さらに、このモードでムービー鑑賞中に㋝を押すと、サウンドテストができるようになる。この状態から普通のゲームに戻りたくなったら、もう一度㋝を押せばOK。
●女性のシルエット
：プレイレコーディングデータをセーブするとき、名前を入力したらカーソルを「END」に合わせてR2を押しながら決定する。すると、ガンナーバトルモードでのシルエットが、女性のシルエットに変わる。
●ゴースト
：まずはプレイレコーディングモードでゲームを開始。ゲーム終了後、セーブ画面になったらセーブしないでメニュー画面に戻る。その後ガンナーズモードを選択すると、先ほどのプレイが「GHOST」という名前で登録されている。これで、自分のプレイをガンナーとして設定することができる。ただし、この「GHOST」は、リセットしたり電源を切ると消えてしまう。

■ギャラクシーファイト

●スモールサイズ
：まずは全キャラでクリアして、そのデータをセーブしておく。そしてそのデータをオプションモードからロードし、普通にゲームを開始。好きなキャラを選択したら、ステージが決定されるまでL2+R1を同時に押しっぱなしにしておく。これで、キャラの大きさが縮小状態に固定され、お互いが接近してもキャラが拡大しなくなる。
●ビッグサイズ
：まずは上のワザと同様に、全キャラでクリアしたデータをオプションモードからロードしておく。そして普通にゲームを開始して好きなキャラを選択する。その後、ステージが決定されるまでL1+R2を押しっぱなしにしておく。これで、キャラの大きさが拡大状態に固定される。ただし、この状態では、お互いの距離がほとんど開かなくなるので、接近戦主体の争いになる。
●ボス使用
：上の2つのワザと同様に、あらかじめ全キャラでクリアしたデータをロードしておく。そしてモード選択の画面でL1+L2+R1+R2+✚上+△を同時に押しながら1Pモードを決定する。これで、キャラ選択画面にボーナスくん、ヤコブ、フェルデン、ローウェの4人のボスが追加されている。

■球転界

●約5億点からスタート
：パスワード入力画面で「KYUTENKA4S」と入力してからゲームを開始する。すると、得点がいきなり約5億点の状態から始めることができる。

■キリークザブラッド

●簡単ボス倒し

：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入口に立ったまま武器を連射。画面には何の反応もないが、ボスの判定はあるので、弾はきちんとボスに当たっている。このまま、納得のいくまで徹底的に撃ちまくること。十分弾を撃ち込んだ後でボスの部屋に入ると、通常通り登場デモシーンが流れるが、その後でボスはすぐにやられてしまう。この方法でボスを倒していけば、クリアはかなり楽になる。

■キリークザブラッド2

●HP、SP回復

：まずはあらかじめ２Ｐ側にもコントローラを差し込んでおき、✚キー以外のすべてのボタンを押しながら電源を入れる。するとスタッフロールが始まるので、それが終わるのを待って（キャンセル不可）、ゲームを開始。あとは、ゲーム中２Ｐ側の㋜を押すとHPとSPがマックスまで回復する。

●ミサイル大量入手

：ミッション６に登場するスロットマシンを動かし、とにかく数字を揃える。すると通路のどこかにカートリッジが落ちてくるので、これを取る。その後再び数字を合わせれば、また落ちてくる。

■キングスフィールドⅡ

●最強の剣

：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く脇を通り抜ける（ボスの向きを変えなくても、何度も体当たりをしていればすり抜ける場合もある)。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣、ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、ムーンライトソードを持ち帰ることも可能。

●魔法剣

：まずは魔力を60以上にして、魔力ゲージ一杯の状態で◎、△と押してさらに□を押す。すると、剣から魔法が発射される。

●NPCを倒す

：ゲームに登場するNPCを何度も何度も繰り返し攻撃する。すると、どんなNPCでもいつかは死んでしまう。しかも、NPCによっては、殺すことでアイテムを入手できる場合もある。

■ぐっすんおよよ

●変態モード

：タイトル画面で、◎＋⊗を同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●面セレクト

：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2＋✚右上＋㋜／アーケードモード（ノーマル)、L2＋✚左上＋㋜／アーケードモード（変態)、L2＋✚右下＋㋜／PSモード（ノーマル）L2＋✚左下＋㋜／PSモード（変態)。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので注意。

●デバッグモード

：タイトル画面でカーソルをOPTIONに合わせてL2＋R1＋㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

■クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、◎、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外のすべてのアイテムを持っていて、装備も最強になる、さらに、この状態でゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。

◀今見てもまったく色あせていないスゴイアニメーション！

■グラディウス DELUXE PACK

●パワーアップ

：「グラディウスⅠ」の場合、難易度を「ＰＳ ＥＡＳＹ」か、「ＰＳ ＤＩＦＦＩＣＵＬＴ」に設定し、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力。「グラディウスⅡ」の場合、難易度を「ＥＡＳＹ」に設定して同じくゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力。

●ステージセレクト

：「グラディウスⅡ」で、一度クリアした後（全面クリアしたデータをロードしてもＯＫ)、タイトル画面でL1かR1を押しながらゲームスタート。ただし、ステージセレクト画面になるまでL1かR1は押しっぱなしにしておくこと。

■クラシックロード

●所持金増殖

：まずは対戦モード以外でゲームを始め、馬主メニューの画面のとき、「情報」を選んで現役競争馬を見る。ここで、一番下の馬を調べて△＋□を同時に押す。成功すれば、資金が約10億円に増殖している。

◀取りあえずこれだけお金を増やしておけばまったく困らないぞ。

■GROUND STROKE

●視点変更

：ゲーム中、プレイヤー視点（プレイヤーキャラを後ろから見た視点）にしておき、R1を押しながら✚キー、またはどれかのボタンを押す。これで、視点の変更や拡大縮小などが自由に行える。また、このワザで視点を変更したら、その視点のままゲームを続行することも可能になっている。

●リプレイ中に視点変更

：リプレイ画面になったら、L2を押す。すると、リプレイの視点を変更できる。

■くるりんPA!

●パロパル国王を使う

：タイトル画面でL2、R1、R2、L1と入力。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら◎。すると、国王を使用してゲームをすることができるようになる。

●いきなりエンディング

：最初のロード中、１コンと２コンの㋝＋㋜を押しっぱなしにしておく。そして画面が真っ黒になったら、✚キーの上下左右どれか、または◎、△、□、⊗のどれかのボタンを押す。これで、いきなりエンディングを見ることができる。画面が黒くなったあとでどのボタンを押したかによって誰のエンディングかが決まる。

●ＣＯＭに簡単に勝つ

：キーコンフィグで、コンピュータ側のボタン割り当てを、通常とは違うボタンに適当に変える。すると、コンピュータは操作ができなくなる。

■ゲームの達人

●お得なパスワード

：パスワード入力画面で「２３４５６７８９」と入力する。すると、いきなりワールドモードから始まり、しかもすでに11人を倒した状態から開始することが可能になる。また、修行モードの場合は、いきなりプレイスの達人、将棋四段、連珠三段という状態になっている。

■GEX

●残機無限

：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚上、◎、△、下、右、□、下。

●無敵

：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら⊗、□、✚下、下、上、下、右。

●スピードアップ

：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚下、㋜、右、右、下、上、㋜。

■幻想水滸伝

●賭事で必ず当たる

：まずはロックランドにいるマルコに会い、話しかけて賭けをする。始まったら取りあえず真ん中に賭け、これが当たったら一度止める。そして、もう一度話しかけ、再び真ん中に賭ける。これで永遠に当たり続ける。

●108人揃える

：グレミオ以外の107人を揃えた状態で最後の戦いまで行くと、グレミオが復活し、108人揃う。

■豪血寺一族2

●隠しキャラを使う

：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら、✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。２Ｐ側で遊ぶ場合は、２コンで入力すること。

■極上パロディウスだ! DELUXE PACK

●最強

：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。

●面セレクト

：タイトル画面で、□×５、△×７、◎×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで「パロディウスだ！」と『極上パロディウス』の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ～」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればＯＫ。

●無敵

：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、⊗、⊗、◎、□、◎、□、✚下、左。また、無敵のときに同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。

●自機増殖

：どちらのモードでもいいので、タイトル画面で⊗×５、□×７、△×３と入力。音が鳴ったら成功で、自機が99機に増殖する。また、『極上パロディウス』モードで、△×５、◎×７、⊗×３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ

：「パロディウスだ！」モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１体でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げ回りながら耐えていると、ＰＳ版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

●その他ミニネタ

：ゲーム中いつでもいいので、L1＋R1＋㋝＋㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、『極上パロディウス』のオプションモードにあるサウンドテストの項目で、「SONG１～３」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。

■コズミックレース

●便利な隠しメニュー

：まずはゲーム中ポーズをかけて、△＋⊗を同時に押す。すると、通常ではできないことが可能な、便利な隠しメニューが現れる。

●コースセレクト

：メインメニューが表示されている画面で、L1＋L2＋R1＋R2をすべて同時に押しながら□＋◎を押す。すると、コースの変更ができるようになる。

■サーキットビート

●フォーミュラーモード

：まずは「レース」モードの全６コースを走り、すべてのコースで１位を取る。すると、タイトル画面で「ＧＴ」か「FORMULA」かの選択ができるようになる。ここで「FORMULA」を選べば、すべての車がフォーミュラーマシンになる。このモードでは、自車も速いが、敵もすべて通常より速くなっているので注意。

■サイドワインダー

●新視点

：作戦画面が表示されたあと、L1＋L2＋R1＋R2を機体選択画面が出るまで押し続ける。次にロード画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝＋△＋◎を押しっぱなし。これで、後方視点でプレイできる。

●ミッション選択

：ミッション選択画面で、✚上、下、下、右、左、下、上、△と入力。すると、いきなりすべてのミッションを選択できる。

●全機体使用可能

：機体選択画面で✚左、左、右、下、上、下、㋝と入力する。これで、最初からすべての機体を使える。

■サイバースレッド

●ビークル増殖

：タイトル画面で✚上、左、下、右、上、Ⓐ、上、右、下、左、上、◎と入力すると、選べるビークルが5機追加される。

■サイベリア

●ステージセレクト

：まずはＩＤ入力画面で「NEMROSIM」と入力しておき、その後ゲームメニュー画面で「LOAD」を選択する。すると、ステージセレクトの画面になり、好きなステージから開始することができるようになる。また、このとき、各ステージのパスワードを見ることもできる。

■ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●ボス使用

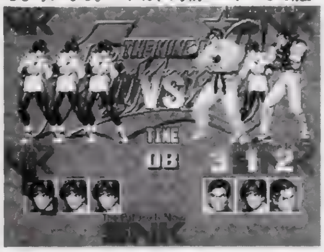
：キャラ選択画面で、「チームエディットしますか？」と問われたら「ＹＥＳ」を選択する。その後、Ⓢを押しながら✚上+◎、右+▢、左+⊗、下+Ⓐと入力。これで、ボスキャラである「草薙柴舟」と、「オメガ・ルガール」を使えるようになる。

●デモショートカット

：オプション画面で、L1+L2+R1+R2を同時に押す。すると、試合に勝利した後のデモ画面をカットできるようになる。デモをカットすれば、試合が終わるごとにデモを読み込まなくなり、ゲーム展開が速くなる。

●同じキャラでチーム編成

：チームバトルモードのキャラクター選択画面で、「チームエディットしますか？」と表示されたら「ＹＥＳ」を選び、その後Ⓢを押しながら✚下+Ⓐ、左+⊗、右+▢、上+◎の順に入力。ここで音が鳴ったら成功で、同じキャラを使用してチームを結成できるようになる。これは、対戦モードでも可能。



◀ＰＳ版で初めて実現した、同じキャラを使ってのチームエディット。特定の1キャラしか扱えなかった人も、これなら安心してチームバトルモードをプレイできるようになる。

■サラブレッドブリーダーⅡプラス

●いきなりお金持ち

：スタート時、調教助手と専属騎手の名前を下記のように変更する。すると、1人につき約6億円、全員を変えれば約52億に資金が増殖する。

調教助手／わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーばん→しんじ。

専属騎手／おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。

●ミニゲームでのウラワザ

：メモリーカードへのロード＆セーブ中にプレイできるミニゲーム「プチプチ」で、パーフェクトを取ると、うれしい効果が起こる。効果は、ロード中なら所持金1億円追加。セーブ中なら馬の鑑定所がすべて無料になる（再ロードするか、レースに出走するまで続く）。また、パーフェクト以外でも、好成績を取ればいくらかのボーナスがある。

■三國志Ⅳ

●いきなり強い君主

：新君主の登録画面で、名前を「劉備玄徳」と入力し、読みガナを何も入力しないで終了。そして年齢を20にすると、高いボーナスがもらえる。あとで名前だけ変えることも可能。

■三國志英傑伝

●簡単耐久力回復

：戦闘で味方の武将がダメージを受けてしまったら、その武将の装備選択画面を表示させる。すると、なぜかダメージを受けていたハズの耐久力が最大値まで回復してしまう。この方法で、誰でも簡単に耐久力を回復させることが可能。ただし、行動済みの場合はできない。

■サンダーストーム&ロードブラスター

●ラウンドセレクト

：『ロードブラスター』の場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1+L2+R1+R2+▢+◎+✚左を押しながら1コンのⓈ。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。『サンダーストーム』の場合、2コンのL1+L2+R1+R2+Ⓐ+◎+✚左を押しながら1コンのⓈと入力すればＯＫ。

●ムービーモード

：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1+L2+R1+R2と、1コンのL1+L2+R1+R2を同時に押しながら1コンのⓈを押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマンドで『サンダーストーム』と『ロードブラスター』の、どちらでもＯＫ。

●エクセレントゲーム

：『ロードブラスター』の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのR1+R2+▢+◎と、1コンの▢+◎を同時に押しながら1コンのⓈを押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、『サンダーストーム』の場合は、2コンのR1+R2+Ⓐ+◎と、1コンのⒶ+◎を同時に押しながら1コンのⓈでＯＫ。

●メーターぐるぐる

：『ロードブラスター』のアーケードモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミングよく急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにするとタコメーターとスピードメーターの針がＭＡＸを振り切る。ただし、特にゲームには影響しない。

●音速を超える

：『ロードブラスター』のＰＳモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミングよく急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにする。するとスピード表示がどんどん上がっていき、やがては1000キロを突破してしまう。ただし、本当に1000キロでるわけではない。

■時空探偵DD

●OMAKE

：まずは一度ゲームをクリアして、エンディングを見た後タイトルに戻る。すると、メニュー画面に「OMAKE」という新しいモードが追加されている。ここで、登場キャラたちのセリフを聴くことができるようになる。

■ジグソーワールド

●ミニネタ

：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、1Ｐと2Ｐのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。

■実況パワフルプロ野球'95開幕版

●全員絶好調

：チームセレクト画面でL1+L2+R1+R2を同時に押す。球団マークのそばに☆マークがつけば成功で、チーム全員が好調に。その後同じコマンドを押せば全員が絶好調になる。

■実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー

：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除する。すると、敵のピッチャーがなぜかチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、対人対戦以外ならどのモードでも可能。

●選手のデータを見る

：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてＬかＲのどちらかを押す。

●全員絶好調

：チームセレクト画面でL1を押す。球団マークのそばに☆マークがつけば成功で、チーム全員が好調に。また、その後同じコマンドを押せば全員が絶好調になる。

■ジャンピングフラッシュ！

●雲を動かす

：タイトル画面で、L1+L2+R1+R2を同時に押しながら、✚キーの上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。

●エキストラモード

：6面までを100万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようなる。ここでは、最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

■ジャンピングフラッシュ！2

●いきなりエンディング

：まずは特典でついてくるヨーロッパ版の『ジャンピングフラッシュ！1』を立ち上げる。タイトル画面が出たらCDを通常の『ジャンピングフラッシュ2！』と入れ替えればＯＫ。

●新モード

：一度クリアすると、通常とは違う2周目（アロハ男爵恩しらずの巻）が遊べるようになる。

●スーパーモード

：1周目を100万点以上でクリアすると遊べるようになる。このモードでは、6段ジャンプが可能で、L1を押しながら移動でダッシュできる。また、アイテムの配置も毎回異なっている。

■Jリーグ実況ウイニングイレブン

●新しい視点

：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力する。後は普通にゲームを始め、試合中にⓈを押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う

：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1+R2を押しながら✚右を押すと、ヴェガを使って遊ぶことができる。また、同じくクラブ選択画面でサンフレッチェに合わせてR1+R2を押しながら✚右を押すと、アルタイルを選択することができる。

■新日本プロレス　闘魂烈伝

●隠しキャラを使う

：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。各隠しキャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー）／L1、L1、L2、R2、R2、R1、Ⓐ、✚下、⊗、上、Ⓢと押し、天山にカーソルを合わせてⓈ。②タイガー服部（レフェリー）／✚上、下、左、右、Ⓐ、⊗、▢、◎、L1、R1、L2、R2、Ⓢと入力し、金本にカーソルを合わせてⓈ。③グレート・ムタ／◎、✚右、Ⓐ、上、▢、左、⊗、下、⊗、下、▢、左、Ⓐ、上、◎、右、Ⓢと入力し、武藤にカーソルを合わせてⓈ。④パワー・ウォリアー／▢、⊗、▢、⊗、◎、Ⓐ、◎、Ⓐ、✚上、下、左、右、Ⓢと入力し、佐々木にカーソルを合わせてⓈ。

●キャラが回る

：画面にポリゴンのキャラが表示されているときに、L1（またはR1）を押すと、キャラクターが回転する。

■水滸演武

●隠しキャラ

：まず、モード選択画面で「スペシャルモード」を選ぶ。そしてタイトル画面になったら、✚上、下、右、左、上、下、右、左、L2、R2とコマンドを入力する。これで、隠しキャラの溝口誠を使用することができる。ちなみに難易度ノーマル以上で全キャラを使ってクリアすると、このコマンドがわかる。

■進め！対戦ぱずるだま

●ボスを使う

：2人プレイでのキャラ選択画面で、「？」の部分にカーソルを合わせ、Ⓢを押しながら以下の使いたいボスキャラに対応したコマンドを入力する。

珍を使う場合	：✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎。
市場を使う場合	：✚下、下、上、上、右、左、右、左、◎、⊗。
奥方を使う場合	：◎、⊗、✚右、左、右、左、下、下、上、上。
服田裏を使う場合	：Ⓢを押し、1秒以内に⊗を10回以上連打。

■スターブレードα

●連射モード

：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、Ⓐ、▢と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー

：タイトル画面で✚上、右、下、左、⊗、⊗、⊗と素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、上で紹介した連射モードのウラワザと同様に、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうと、入力がキャンセルされてしまうので注意。

●マウスでプレイ

：通常はマウスでのプレイはできないが、あらかじめ2Ｐ側にマウスをセットしておくと、マウスを使ってのプレイを楽しむことができる。マウスでのプレイの方がコントローラよりも楽なのでお勧め。

■スタジオＰ！

●ヘギモナを使う

：まずはパズルゲームの「ぼうけんモード」をクリアしておき、2Ｐ側にネジコンを接続した状態でリビングのゴミ箱をクリックする。これで、「ヘギモナ」というネジコン専用のちょっと変わった楽器を使えるようになる。ネジコンユーザーへのちょっとしたサービスであり、ネジコンなしでは使えない。

■ストライカーズ1945

●ショートリセット

：ゲーム中、L1+L2+R1+R1+Ⓢ+Ⓢを同時に押す。すると、そのモードのメニュー画面まで一瞬で戻ることができる。また、モード内のメニュー画面で同じコマンドを入力すると、モード選択画面まで戻ることができる。さらに、モード選択画面で入力するとメーカーロゴまで戻れる。

■ストリートファイターZERO

●隠しキャラ

：キャラ選択画面で、カーソルを「？」の部分に合わせて、L２を押しながら以下のコマンドを入力。１Ｐ側か２Ｐ側かで入力するコマンドが変わるので注意。なお、カッコ内のボタンは色違いのキャラを選択するときに押す。

ベガ（1Ｐ）：✚左、左、下、下、左、下、下＋□△（または◎⊗）
（2Ｐ）：✚右、右、下、下、右、下、下＋□△（または◎⊗）
豪鬼（1Ｐ）：✚左、左、左、下、下、下＋□△（または◎⊗）
（2Ｐ）：✚右、右、右、下、下、下＋□△（または◎⊗）
ダン　：△、□、⊗、◎、△（または△、◎、⊗、□、△）

●ドラマティックバトル

：難易度５以上でクリアすると、ゲームメニューに「ドラマティックバトル」モードが追加される。

●勝ちセリフ選択

：キャラが勝ってから勝ちポーズまで、✚キーのどれか１つと、□＋△、□＋⊗、⊗＋◎、△＋◎のどれか１つの組み合わせを押しっぱなし。✚キーとボタンの組み合わせによって、勝ちセリフが決定される。

●ＣＯＭダンの乱入

：ゲーム中コンティニューしないで勝ち進み、上のウラワザを使って、同じ勝ちセリフを５回連続して出す。すると、ＣＯＭのダンが乱入してくる。

■ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う

：ストリートバトルモード、ＶＳバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「2秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればＯＫ。

●ミュージッククリップ

：あらかじめメモリーカードをつけておいて、「ムービーモード」をクリアする。そしてデータのバックアップをすると、ミュージッククリップモードが追加される。ここで、チャゲ＆飛鳥のプロモーションビデオを見ることができる。

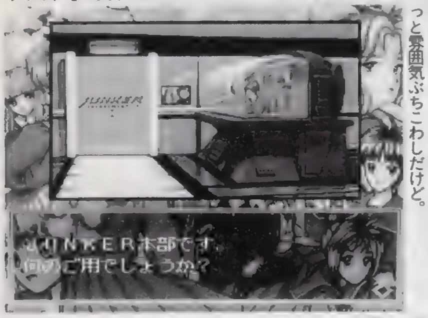
■スナッチャー

●スペシャルメニュー

：まずはオプション画面に入り、㋜。その後✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力すると、「スペシャルメニュー」に入ることができる。ここでは、バックの壁紙やカーソルの色などを変更可能。また、「スペシャルメニュー」中に上と同じコマンドを入力すると、オープニングシーンを見ることもできる。

●エンディングをもう一度

：エンディング後、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎。すると、✚の上下でエンディングビジュアルを見ることができる。



◀こんな壁紙にすることもできるのだ。ちょっと雰囲気ぶちこわしだけど。

■スペースグリフォンVF-9

●レベルを自由に調整

：ゲーム中いつでもいいので、△＋⊗＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚上を押す。すると自分のレベルがどんどん上がっていく。また、あまり意味はないが、やはりゲーム中いつでもいいので△＋⊗＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚下を押すと、逆にレベルがダウンしてしまう。

●武器無限使用

：ゲーム中、□＋△＋⊗＋R1＋R2＋L1＋L2を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが０になる。

■ゼロディバイド

●色変更

：一度クリアするだけでＯＫ。選択方法は、キャラ選択画面で㋝を押しながら㋜以外のどれかで決定。１コンで２Ｐ側ボディーを選ぶには✚上を押しながら決定。

●ボスを使う

：最初から選択可能の８体のキャラすべてでクリアすると、（コンティニューＯＫ）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。

●隠しゲーム

：２コンの㋜と㋝を押しながら電源を入れる。すると『タイニーファランクス』が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながらＳＰＥＥＤにカーソルを合わせ✚↖＋L2＋R2＋△で無敵。また、コンフィグ画面のKEY CONFIGにカーソルを合わせ✚↖＋△を押しながら◎で面セレ。

●１/60モード

：プレイ時間が100 時間を超えていて、プレイヤーが５ヒットコンボ以上を出している状態で、オプションの「ＤＪ」をオンにしておく。そしてオプションモードの「MATCH POINT」にカーソルを合わせてL1＋L2＋R1＋R2を押しながら✚下を押していく。画面の右下に「SHADOW OBJ」と表示されたら成功。この状態でゲームを開始すると、秒間60フレームで動くようになる。ただし、キャラクターはテクスチャーの貼られていない簡易版になってしまう。

●サウンドテスト

：タイトル画面でオプションモードにカーソルを合わせ、１Ｐ側の㋝＋L1＋R1と２Ｐ側の✚下＋㋝＋⊗をすべて同時に押しながら１Ｐ側の㋜を押す。すると、サウンドテストモードに入ることができる。✚キーで曲を選択し、◎で決定すれば演奏。⊗を押せば中止できる。

●ＮＥＣＯ登場

：総プレイ時間が24時間を超えていると、１Ｐモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でＬ、Ｒの４つを押しながら決定すると、イクストルがＮＥＣＯに。

●ＮＥＣＯを使う：

：ズールとイクストルを使って、それぞれ１Ｐモードでズールを倒す。するとＮＥＣＯを使って遊べるようになる。

●その他ミニネタ

：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押しながら㋜でオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入る。ステージ選択／総合時間30時間を超えるか、ズールとイクストル使用可能状態でベストラップ５秒台を出すと、２Ｐ対戦でステージを選べる。

■卒業 R

●体力回復

：鍛錬などのコマンドで自分のＨＰが減ったら、日曜日にセーブしてすぐにロードし直す。すると、ＨＰが少しだけ回復するので、後は同じことを繰り返せばＯＫ。多少手間はかかるが、上限まで回復できる。

■卒業クロスワールド

●顔が大きくなる

：メッセージが表示されているウインドウの右下に、女の子の顔が表示されているとき、R1を押す。すると、女の子の顔が大きくなっていく。また、R2を押せば、逆に小さくなる。

●サウンドテスト

：ハッピーエンドでゲームをクリアし、画面に大きく「おしまい」と表示されたら✚上＋△、右＋□、下＋⊗、左＋◎の順で、音がなるまで繰り返し押す。これで、サウンドやボイス、ビジュアルなどを見ることができるモードに入れる。

■太閤立志伝

●主人公変更

：ゲームメニューの選択画面で、L2＋R2を押しながら「最初から」を選択する。すると、明智光秀や柴田勝家を主人公にしてゲームをプレイできる。また、ここで新武将を登録し、新武将を主人公にすることもできる。

■大戦略 プレイヤーズスピリット

●連合軍を使う

：生産タイプの変更画面になったら、㋝を押しながら◎を押す。すると、「連合軍」を使ってプレイできるようになる。これは、世界のいろんなユニットを生産できる、非常にバランスの取れた生産タイプとなっている。

■タイムギャル＆忍者ハヤテ

●便利コマンド

：タイトル画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋◎を同時に押し、１コンでL2、R1、右、㋜。その後メインメニューで「ＤＩＰモード」に入り、「PLAYER」の項目にカーソルを合わせて右に✚キーを入れていくと「？」と表示される。これで、残機が無限に。

●ムービーモード

：タイトル画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋✚左＋◎を同時に押し、１コンでL2、R1、左、㋜。これで、ムービーモードに入れる。また、この状態で㋝を押すとサウンドテストも可能。

■第4次スーパーロボット大戦S

●特殊誕生日

：主人公作成で、特定の誕生日と血液型の組み合わせによって普通とは違った精神コマンドを覚えていく。覚えるコマンドは以下の通り。コマンドの横の数字は、覚えるレベル。

１月29日　Ｂ　型：加１、根３、熱９、て16、閃20、奇39。
２月９日　Ａ　型：探１、加８、攪13、隠18、再28、奇39。
３月13日　Ｂ　型：加１、威５、熱20、自30、気40、奇45。
４月11日　Ｏ　型：加１、閃５、幸10、気20、熱20、奇35。
４月29日　Ａ　型：自１、加５、必40、気42、魂45、覚48。
６月25日ＡＢ型：気１、熱５、集５、足16、魂30、覚45。
８月12日　Ａ　型：幸１、気１、覚20、攪30、魂50、奇45。
９月２日　Ｏ　型：補25、信25、閃25、隠25、攪25、奇25。
11月11日　Ｂ　型：熱１、閃１、加４、幸10、自12、奇25。
11月16日ＡＢ型：足１、熱３、閃５、幸８、気17、魂37。
12月24日　Ｂ　型：集１、加２、閃４、て８、鉄10、魂27。

＊加＝加速、根＝根性、熱＝熱血、て＝手加減、閃＝閃き、奇＝奇跡、探＝探索、攪＝かくらん、隠＝隠れ身、再＝再動、威＝威圧、自＝自爆、気＝気合い、幸＝幸運、必＝必中、魂＝たましい、覚＝覚醒、補＝補給、信＝信頼、足＝足かせ、集＝集中

●マサキ簡単レベルアップ

：シナリオ「人間爆弾の恐怖」か「新しい力」で、マサキが増援として登場したら、わざと全滅する。そしてそのままゲームを再開すると、次にマサキが登場したときに彼のレベルが＋５されている。これは何度でも繰り返せるので、全滅を繰り返していればレベル99にすることも可能。

●隠しキャラ

：①シルキー・マウ／シナリオ「大将軍ガルーダの悲劇」で、左下から上へ１つ、右へ２つの位置にショウを待機させると、仲間になる。彼女を仲間にしておくと、シナリオクリア後サーバインかズワウス（どちらか１つ）が入手できる（ただし、ダンバインはなくなる）。②クエス・パラヤ／シナリオ「マーズコネクション」で、マップ左上から下へ６つ、右へ８つの位置にアムロを待機させると仲間になる。なお、このシナリオは主人公がリアルタイプでないと行くことはできないので注意。

■ダブルドラゴン

●キャラの大きさ変更

：ＣＯＭ戦か２Ｐ対戦のとき、ゲーム中㋜を押してポーズ状態にして、△、□、◎のどれかを押すと、キャラのサイズを変更できるようになる。押したボタンによって大きさが違い、⊗を押せば元に戻る。さらにこのとき✚キーを押せば、「タイニー３Ｄモード」のようなキャラの視点変更も可能。大きさや視点を変えた状態でもう一度㋜を押してポーズを解除すれば、変更した大きさで戦いを続けられる。ただし、キャラクターの当たり判定は普通のままなので注意。

●ボスを使う

：キャラ選択画面で、ビリー→マリアン→チェンフー→ジミーの順にカーソルを３～５秒ずつ止めていく。すると、キャラクター選択用の枠が２つ増えて、２人のボスキャラクターが使用できるようになる。

■チャンピオンレスラー実況ライブ

●隠しキャラ

：タイトル画面で✚上、右、下、左、◎、◎、□、□と入力すると、キャラ選択のとき「無道」が「須藤　玲司」になっている。また、同じくタイトル画面で□、□、◎、◎、✚左、下、右、上と入力し「藤岡　竜」を選択すると、試合中だけ謎のレスラー、アンソニー猪本（仮名）に変わる。どちらのキャラを使う場合でも、ゲームモードは何でもＯＫ。

■ツァイトガイスト

●ステージセレクト

：オプション画面で㋝、R2、L1、□の順に入力。すると画面の左上に数字があらわれるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後㋜を押せば、選んだステージから開始できる。

●縦＆横スクロールモード

：ゲーム中㋜でポーズをかけ、次に㋜を10秒以上押し続ける（ポーズは解除される）。さらにもう一回ポーズをかけ、今度は解除と同時にL2を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをR2にすれば横スクロールになる。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●アーケードモードでのウラワザ集

：①玉が遅くなる／１コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。②真っ黒プレイ／ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎。すると、落下するまで玉の色がわからなくなる。

●その他ウラワザ

：①すばやくコンティニュー／コンティニュー画面になったら㋝を押す。②隠しエンディング／難易度を３以上にして、ハードモードをノーコンティニュークリア。

■Dの食卓

●途中からプレイ

：ゲーム中、ディスクの入れ替えでリセットしたら、ＣＤの蓋を開け、メニュー画面でメモリーカードを選ぶ。ここで、別のメモリーカードにデータをコピー。後は蓋を閉めてゲームを再開する。後で続きから遊びたくなったら、コピーしておいたデータを再コピーして２枚目（または３枚目）のディスクで立ち上げればＯＫ。

■DESCENT

●色が変になる

：ゲーム中いつでもいいので、□、△、○、○、□、△、□、×、△、×、□、△と入力する。すると、画面の配色がおかしくなってしまう。このままの状態でもゲーム自体は普通通り進められるが、かなり画面が見にくくなってしまう。

●シールド全回復

：ゲーム中いつでもいいので、△、△、×、□、△、○、△、×、□、×、△、×と入力。すると、シールドが最大値まで回復する。このコマンドはゲーム中何度でも入力可能。

●ターボモード

：ゲーム中いつでもいいので、□、△、○、□、○、×、□、×、○、△、□、×と入力。すると、自機の移動と攻撃のスピードが速くなる。

●画面が明るくなる

：ゲーム中に、□、△、○、□、□、×、○、△、□、○、×、△と入力すると、画面の色がいつもより明るくなり、敵の姿などがハッキリ見えるようになる。

■デザエモン＋

●ミニワザ

：①ゲームの無敵モード／オプション画面でL1＋L2を押しながらR1する。②文字フォント選択／タイトル画面でL1を押しながら✚上下。③ＳＦＣ版『ＤＡＩＯＨ』をプレイ／サンプルゲーム選択時L2を押しながら決定。④おまけゲームで遊ぶ／サンプルゲーム選択時L1を押しながら決定。⑤隠し曲の選択／サウンドエディタのとき、曲の選択画面で㋝を押しながら選択する。

■デストラクションダービー

●無敵

：ネームエントリーの画面で、「！ＤＡＭＡＧＥ！」と入力する（最初と最後の「！」を忘れないように）。この状態でゲームを開始すると、どんなに敵とぶつかっても、自分の車はまったくダメージを受けなくなる。ただし、「ＴＨＥ ＢＯＷＬ」などでは、自分の車がまったくダメージを受けないため、記録を残せない場合もある。

●隠しコース

：まずはモード選択画面で「チャンピオンシップモード」を選んで、名前を入力する画面になったら「ＲＥＦＬＥＣＴ！」と入力する。その後、モードを「タイムトライアル」などの、コースを自由に選択できるモードに変更し、コース選択画面に入る。すると、選択画面に「？」という謎のコースが追加され、走れるようになっている。

■出たなツインビーヤッホー！

●ステージセレクト

：『出たな！ ツインビー』モードで、まずはハイスコアを573000点以上に塗り替える。その後、一度わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、あらためてもう一度ゲームを開始する。そしてメローラ女王が話しているオープニング画面が表示されたら、L1＋R1を押しながら✚上下でステージを変更することが可能。

●ステージを飛ばす

：『ツインビーヤッホー』モードで、まずは普通にゲームを進めて、頑張ってハイスコアを573000点以上に塗り替える（難易度はなんでもよい）。この状態になったら㋜を押してポーズをかけて、✚左、左、右、右、下、上、下、上、○、○、□、□、△、×、△、×、△、△と入力する。これで、そのステージをクリアしたことになり、いきなり次のステージにスキップすることができる。一度ハイスコアを塗り替えれば、以後何度でも使える。

●継続プレイ

：普段なら３ステージで終わってしまう「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モード。まずは、この「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モードでゲームを開始する。そして、ステージ３にいく前になんとかベルを30個集める。すると、そのままステージ４が始まり、最終的に６まで遊べてしまう。ちなみに、１つでもベルを取り逃すとアウトなので、かなりの腕が必要となる。

■鉄拳

●中ボスを使う

：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計８回クリアすることで全員が使えるようになる。

●ギャラガウラワザ集

：ロード中に遊べる『ギャラガ』を18.5秒以内にクリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが５発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連射することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間に㋝を押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う

：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで１Ｐモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。

●簡単デュアルファイター

：２Ｐ側のコントローラで✚上＋×＋△＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。

●デビルカズヤを使う

：ロード中に遊べるおまけゲームの『ギャラガ』で、全８面をコンティニュー１回以内でクリアする。その後１Ｐモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。

■鉄拳2

●中ボスを使う

：通常のキャラでアーケードモードをクリアする。すると、その通常キャラに対応した中ボス（８人目に出てくる敵キャラ）が使えるようになる。難易度や試合数、試合時間は自由に設定してもＯＫ。また、コンティニューしたときキャラを変更しても大丈夫。通常のキャラ10人分、全部で10回クリアすれば、すべての中ボスを使えるようになる。

●ロジャー＆アレックス乱入

：アーケードモードの３試合目で、「グレイト勝ち」する（自分の残り体力が少ない状態で勝つ。「グレイト！」という声がしたら成功）。すると次の試合でロジャーかアレックスのどちらかがが乱入してくる。

●ロジャー＆アレックスを使う

：上記の方法でロジャーかアレックスを乱入させ、それに勝つ。その後デビルカズヤを倒してクリアすれば、使用できるようになる。通常はロジャーで、２Ｐ色を選べばアレックスになる（使用できるワザは同じ）。

●カズヤを使う

：中ボス８人を使用できる状態にして、中ボスの誰かを使ってアーケードモードをクリアする。

●デビルカズヤを使う

：中ボスすべてとカズヤが使用できる状態にしておいて、カズヤを使ってアーケードモードをクリアする。

●タキシードカズヤを使う

：上の方法で全23キャラを使用可能な状態にして、キャラ選択中カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。

●でかモード＆ドでかモード

：中ボス全員を使用できる状態で、キャラを選んだら、ロード中（対戦者の名前が表示されている間）に㋝を押し続ける。するとキャラの頭が大きくなる。その後、次の試合で同じコマンドを入れると、さらに頭が大きくなる。

●勝ちポーズを決める

：試合に勝ったら○、△、□、×のどれかを押しっぱなし。押したボタンによりポーズが変化（２種類しかポーズを持っていないキャラもいるので注意）。

●ワイヤーフレームモード

：全キャラ使用可能状態で、L1＋L2を押しながらキャラを決定する。すると、自分のキャラがワイヤーフレーム状態になり、さらに自キャラを背後から見た視点でゲームをすることができるようになる。このとき、画面左上には敵との位置関係を示すレーダーも表示される。

●浮きが大きくなる

：全キャラ使用可能な状態で、キャラを選んだらロード中✚上を押しっぱなしにしておく。これで、相手を浮かせるワザ（空中に吹き飛ばす）を入れると、普段より高く浮き上がる。そのため、通常では入らない空中コンボなどが可能になる。

◀今度のデビルはビームも撃てる！ 出現は楽なうえに、使ってて楽しいぞ。ちなみに2Pカラーではエンジェルになる。

■鉄道王'96

●途中で止める

：まずは普通にゲームを始め、ゲーム中自分の番になったら、ダイスを振る前に✚左＋㋝を同時に押す。するとメッセージが表示されるので、そこで◎を押せば、ゲームの途中でも強制終了することができる。

■でろーんでろでろ

●ミニネタ集

：「朝まで生でろ」を２Ｐ側で始めると、いつもと背景が変わる。また、「朝まで生でろ」モードでゲーム中L1を押すと、押している間だけ落下スピードが遅くなる。さらに、モード選択でL1＋R1を押しながら「朝まで〜」か「摩天楼は〜」モードを選ぶと、音声がカットされる。

●サウンドテスト

：タイトル画面でL1× 8、✚上× 8、L2× 4と入力。これで、サウンドテストが可能になる。

■天地を喰らうⅡ

●スペシャルモード

：タイトル画面でR1、△、L1、□、×、○、R1。このモードでは、ジャンプ中✚↓＋攻撃でたたきつけ攻撃を出すことが可能。また、張飛は素早く✚↑↓←→＋攻撃ボタンを押すと連携必殺技が出せ、その他のキャラは素早く✚↓↑↓↑＋攻撃ボタンを押すと特殊な必殺技が出せる。

■闘神伝

●ガイアを使う

：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき１コンで✚↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。

●ショウを使う

：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに２コンで素早く✚→↓↘＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でＯＫ。

●演歌を聞く

：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。

●簡単秘伝必殺技２

：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で✚↘＋×。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中㋝を押しながらL1＋L2＋R1＋R2。

●カメラアングル操作

：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが４つすべて「NOT USE」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「YOUR SELF」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて◎＋△＋□＋×を押しながら㋝を押すと、ポーズ表示が消える。そこで１コンの㋝を押すと、今度はＬ、Ｒボタンでカメラのズーム操作を行うことができる。

●体験版キャラで遊ぶ

：まずは普通の『闘神伝』を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の『闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK』に付属の体験版CDに入れ替える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ替える。これで、普通は時間制限がある体験版キャラで、最後まで遊べるように。

■闘神伝2

●ボスキャラを使う

：タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に１コンでL1、L2、△、R1、R2、□と入力。音が鳴ってカーソルの色が青く変われば成功。これで、キャラ選択画面の「？」にボス２人が登場する。

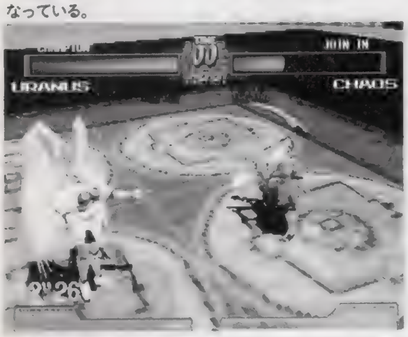
●隠しキャラを使う

：まずは、上にあるボスを使うウラワザを入力し、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、２コンで□、R2、R1、△、L2、L1と入力する。音が鳴ってカーソルの色が赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面の「？」の部分に、隠しキャラの２人が登場する。

●「？」で自由に選択

：キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせ、㋝を押す。すると「？」のルーレットをコマ送りすることができるので、簡単に好きなキャラを選ぶことができる。上のボスキャラ、及び隠しキャラ使用のウラワザと併用すると、簡単にボスキャラなどが選べるので便利。

●簡単「闘神奥義」
：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に1コンでR1、R2、□、L1、L2、△と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中ＬＲボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて同時に押せば、闘神奥義を出せる。
●カメラ操作
：オプションでボタン配置をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」が追加される。これを選んで、ボタン配置を「カメラ操作」にすると、試合中にＬＲボタンでカメラの操作が行える。
●コマ送り
：ポーズ中、1コンの○＋⊗＋△＋□を同時に押しながらⓈ。ポーズの表示が消えたら2コンのⓈ。
●マウスで操作
：試合が始まったら、コントローラをマウスに差し替える。マウスの移動でキャラの移動、右クリックで強武器攻撃、左クリックで強蹴り攻撃。また、マウスの操作で必殺技を出すことも可能になっている。



◀前作同様、今回もちゃんとカメラアングル変更のワザがあるぞ。

■DOOM
●6大コマンド
：①無敵／ゲーム中ポーズをかけて✚下、L2、□、R1、右、L1、左、○と入力し、ポーズ解除。②すべての武器所持／ゲーム中ポーズをかけて⊗、△、L1、上、下、R2、✚左、左と入力し、ポーズ解除。③マップ選択／ゲーム中ポーズをかけて✚右、左、R2、R1、△、L1、○、⊗と入力しポーズ解除。④壁が透ける／ゲーム中ポーズをかけてL1、R2、L2、R1、✚右、△、⊗、右と入力し、ポーズ解除。⑤全体マップ表示／ゲーム中ポーズをかけて△、△、L2、R2、L2、R2、R1、□。⑥敵の位置表示／ゲーム中ポーズをかけて△、△、L2、R2、L2、R2、R1、○。

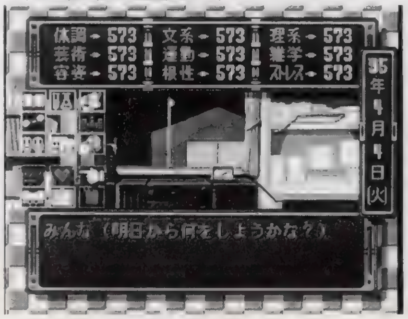
■闘牌伝アカギ
●ムービーモード
：タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2＋✚上を押しながら⊗を押す。すると、これまでに見たムービーならば、好きなシーンを選んで見ることができる。

■トータルエクリプスターボ
●お得コマンド
：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで、△、□、○、□、△、□、L1、L1＋R1、Ⓢ、Ⓢの順番に素早く入力。すると画面にドクロの絵が表示されるので、今度は△、□、L1、L1、L1、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増加している。
●ステージセレクト
：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、Ⓢを押したまま△、L1、□の順に入力。その後Ⓢを離して△、L1、□、△、L1、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。

■TOTAL NBA'96
●オールスター
：まずは「エキシビジョン」を選択し、ゲームメニューが表示されたらR1、R1、R2、R2、L1、L2、L1、L2と入力。これでメニューの一番下に「オールスター」の項目が追加される。この項目を、「94／95」か「95／96」にすると、チームがオールスターに。
●ハーフタイム中の文字を消す。
ハーフタイム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、画面の上に表示されている、メニューなどの文字をすべて消すことができる。

■土器王紀
●ムービーテスト
：まずは一度ゲームをクリアする。するとコマンドモードに「ムービーテスト」という項目が追加される。これを選んで、見たいムービーを選択すれば、そのムービーだけを見ることができる。また、このムービーテストで、猫がじゃれ合っているおまけムービーも見ることができる。

■ときめきメモリアル
●詩織の部活を決める
：詩織の誕生日を入力したら、誕生月の数値を4倍し、誕生日の数値を足した数を11で割る。そこで出た余りが、以下の部活に対応している。0＝文芸部、1＝電脳部、2＝野球部、3＝水泳部、4＝演劇部、5＝美術部、6＝サッカー部、7＝バスケットボール部、8＝科学部、9＝吹奏楽部、10＝テニス部。
●情報誌にミニ知識が追加
：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、○と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。コマンド入力はかなりシビア。とにかくすばやく押さないと、情報誌画面がキャンセルされてしまうので注意。
●Q＆Aコーナー
：平日コマンド入力画面で、主人公の机の上にある蛍光灯のあたりをクリック。すると、いろんな情報を知ることができる「Q＆Aコーナー」に入れる。
●電話をかける
：休日コマンド画面で、主人公の部屋にある電話にカーソルを合わせて、女の子の電話番号を○、⊗、△で入力。すると本当に電話がかけられる。電話番号は、好雄が教えてくれる。
●いきなりパワーアップ
：おまけゲームの「ツインビータイムアタック」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、○と押すと、フルパワーアップできる。しかし、このワザを使うと、タイムが最大値になってしまう。
●カラオケの曲を選べる
：1人の女の子と3回目にカラオケ屋に行き（3回連続は不良が出るのでやめよう）、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージのときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、○と入力する。すると、3曲の中から歌いたい曲を選べる。
●アルバムモード
：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に2コンで⊗と入力する。すると、デートの記録を見れるアルバムモードに入れる。
●戦闘で…
：不良との戦闘中、ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、○、⊗と押すとＨＰが1になってしまう。さらに、この状態で✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、○と押すと、ＨＰが5730になる。
●スピードアップ
：ゲーム中、2コンの⊗を押す。すると、ゲームスピードがわずかながら上がる。
●詩織のセリフが変化
：オープニングの詩織のセリフで、普通は「あなたが……」までしか言わないが、あらかじめ2Ｐ側にマウスを差しておくと、その後に「……好きです」と続けてくれる。
●能力値573
：名前入力画面で、あだ名を「こなみまん」と入力。すると、すべての能力値が573の状態でゲームを開始できる。なお、ストレスも573になっているので注意。
●みんな仲良し
：名前入力画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力。すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。上の能力値573のワザとの併用も可能。
●隠しゲーム
：①「ツインビータイムアタック」／2年目の文化祭で、電脳部に行ってプレイする。②「スターダストシンフォニー」／電脳部での経験を高め、クラブマスターになる。
●スタッフの名前を登録
：名前入力画面で、Ⓢを押しながらL、Rの4つのうちどれかのボタンを押す。すると、主人公の名前とあだながゲーム開発スタッフと同じ物になる。
●マスコットを動かす
：まずはシステム設定画面で、一度クリアした女の子のマスコットを表示する。そしてコマンド選択画面でマスコットにカーソルを合わせて決定し、R1を押しながら✚キーを押す。すると、マスコットの紐の長さを調節できる。



◀能力値をすべて上げるとこうなる。ストレスも高くなっているので注意。

■ときめきメモリアルプライベートコレクション
●オープニングメッセージを聞く
：「PUSH BUTTON」と表示されている画面で、以下のボタンを押す。
藤崎詩織　のメッセージを聞きたい場合／L1＋✚上同時押し。
如月未緒　のメッセージを聞きたい場合／L1＋✚左同時押し。
紐緒結奈　のメッセージを聞きたい場合／L1＋✚下同時押し。
片桐彩子　のメッセージを聞きたい場合／L1＋✚右同時押し。
虹野沙希　のメッセージを聞きたい場合／L2＋✚上同時押し。
古式ゆかりのメッセージを聞きたい場合／L2＋✚左同時押し。
清川望　　のメッセージを聞きたい場合／L2＋✚下同時押し。
鏡魅羅　　のメッセージを聞きたい場合／L2＋✚右同時押し。
朝日奈夕子のメッセージを聞きたい場合／R1＋✚上同時押し。
美樹原愛　のメッセージを聞きたい場合／R1＋✚左同時押し。
早乙女優美のメッセージを聞きたい場合／R1＋✚下同時押し。
館林見晴　のメッセージを聞きたい場合／R1＋✚右同時押し。
伊集院レイのメッセージを聞きたい場合／R2＋✚上同時押し。
●カルトクイズで…
：「ときめきカルトクイズ」で、1問も間違えずにオールクリアする（1人クリアするたびにセーブしていくと楽）。すると伊集院が現れてクイズを出題してくる。さらにこれに全問正解すると、エンディングのグラフィックが変わり、さらに「ＣＧギャラリーモード」に未発表のＣＧが追加される。
●おまけグラフィックで…
：「ときめきカルトクイズ」で取りあえずプライベートビーチまでいく。ここで女の子の最初のセリフが終わったら、グラフィックにカーソルを合わせて連打。すると、何か一言しゃべってくれる。その後再びしつこく連打していると、別のセリフをしゃべってくれる場合もある。
●タイトルで…
：電源を入れ、タイトル画面が出た後しばらく放っておく。すると、3回目のときのタイトルでの「プライベートコレクション」というみんなの声が、古式さんだけ遅れる。
●メニュー画面で…
：メニュー画面で、女の子の電話番号（本編を遊んだことのある人なら分かるハズ）を入力すると、画面下にその女の子が表示される。それにカーソルを合わせてクリックすると、メッセージが流れる。このメッセージは、クリックするごとに変わっていく。

■TOBAL No.1
●視点変更
：キャラクターを選択するとき、L2＋R2を押しながら決定する。これで、やや斜め俯瞰から見た視点でプレイできる。
●2Ｐ色を使う
：キャラ選択画面で✚上を押しながら決定する。

■ドラえもん のび太と復活の星
●カラオケ
：オープニングのデモビジュアルを最後まで見て、主題歌が終わるのを待つ。すると、「準備はできたかい、いくよ！」というドラえもんのかけ声がして、主題歌のカラオケが流れ始める。画面下には、歌詞も表示される。

■ドラゴンボールZ
●隠しキャラを使う
：タイトル画面で✚上、△、下、⊗、左、L1、右、R1と入力。成功すると全27人から選択可能。また、このコマンドを入れておくと、オープニングムービーも変更される。

■ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説
●ＳＰモード
：まずは「Ｚキャンペーンモード」のすべてのエピソードをクリアする。すると、モード選択画面に「ＳＰモード」という新しいモードが追加されている。このモードは全部で30ものステージで構成されており、1人対多数のハンデ戦なども楽しめるようになっている。

■ドリフトキング 土屋圭市＆坂東正明 首都高バトル
●ポイント最高
：電源を入れ、「GENKI」のロゴが表示されたら、2Ｐ側の⊗＋L1＋L2＋R1＋✚下をタイトル画面が出るまで押しっぱなし。このとき、オープニングデモは1Ｐ側の⊗で飛ばしてもＯＫ。これでシナリオモードを開始すると、ポイントが最初から最大になっている。

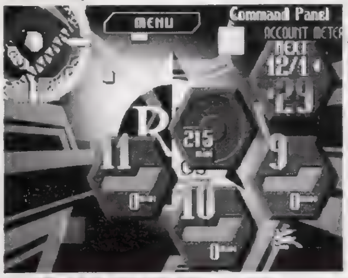
■ナイトストライカー
●3大コマンド
タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、△、□、⊗のどれか1つ＋⊗で、押したボタンにより次の効果が得られる。△＋⊗の場合：背景が2倍の速度でスクロール。□＋⊗の場合：面セレクトが可能になる。⊗＋⊗の場合：スコアアタックモードに入れる。

■NIGHT HEAD
●デバッグモード
：タイトル画面で✚上、下、上、下、左、右、左、右、R1、L1、R1、L1と入力し、音が鳴れば成功。その後普通にゲームを始め、ゲーム中㋜を押せばデバッグメニューが表示される。
●タイトル画面変更
："写真館"でタイトルにしたい写真を表示し、タイトルに戻る。

■忍空
●キャラコレでキャラ追加
：お楽しみモードのキャラクターコレクションで、カーソルをキャンセルの位置に合わせてL1+L2を同時に押しながら決定すると里穂子を選ぶことができる。また、同じくキャンセルにカーソルを合わせR1+R2を押しながら決定すると、ヒロユキが見れる。

■熱血親子
●隠し技
：各キャラごとに、以下の操作で隠し技が出せる。日々野乱童／敵をつかんだ状態で2段ジャンプ。日々野里緒／キャラが右向きのとき、素早く✚下、右、下、右+ジャンプ。美濃輪寛太郎／R1を押しながら✚キー後ろ方向に素早く2回。

■NOëL
●アカウント増殖
：毎月の月末（9月30日など）にシャットダウンして一度ゲームを終了する。そして、リセットしてもう一度立ち上げる。すると、普段は45分しか追加されないアカウントが、なぜか100分も追加されている。



◀アカウントの残り度数に注目。これだけのアカウントがあれば、いくらでも電話をすることができる。3人のキャラのイベントを同時に進行させるのにも便利だ。

■信長疾風記　煌
●合戦選択
：まずはゲームを立ち上げ、BPSのメーカーロゴが表示されたら㋝+㋜をしばらくの間押し続ける。すると、画面が切り替わって合戦の選択画面になるので、ここで好きな合戦を選択。これで、ゲームのシナリオとは関係なく、選んだ合戦のみを楽しめる。

■バーチャルスタジアム'96
●隠しコマンド
：まずはオプション画面で○×3、△、□×3、△。その後設定画面で□。これで隠しオプションが登場するが、このままではほとんどの項目を変更できない。変更する場合は、項目ごとにオプション画面で以下のコマンドを入力。ドリームクラブ／□、□、△、△、○、○、□、□。PK／□、△、□、○、□、△。カーブボール／△、□、○、△、○、○。S・パワー／△、□、△×8。S・キーパー／□×5、△×5。S・オフェンス／□×5、△、○。S・ディフェンス／△×5、○、△。クレイジーボール／○、□、△、○、○、△、□、○。ステュピドクラブ／□、△、○、□、△、○。

■パーフェクトゴルフ
●時間設定
：時刻設定で時間を12:34:56に合わせて、□を押しながら×を押す。これで、普通はできない風力や風向きの調整をすることができるようになる。
●色変更
：ゲームモードでBGMをオフにして、ティの設定のときに×を押しながらL1からR2までの4つのうち、どれか1つを押す。
●キャラが金属人間になる
：新規プレイヤーでゲームを始め、名前を「R・Masel」とし、Maselの顔を選ぶ。すると、プレイヤーの姿がなぜか金属人間になってしまう。

■ハーミィホッパーヘッド
●タイトルでハーミィ操作
：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ2をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてEXITを選ぶ。次にタイトル画面で「LOAD GAME」にカーソルを合わせて㋝を押しながら㋜。最後にマップ画面でもう一度㋜。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。

●高速移動
：マップ画面で、□を押しながら✚キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。
●簡単クリア
：タイトル画面で△+□+×を押しながら「NEW GAME」を選ぶ。そしてゲーム中㋝+㋜を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㋝+㋜を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

■バイオハザード
●エンディング
：エンディングで特定の条件を満たしていると、次から以下のような効果が。エンディング後のセーブ画面でセーブし、そのデータをロードすること。①着替え／無事3人で脱出する。するとクローゼットの鍵が手に入るので、普通は「探索する必要がない」と表示される部屋に行けばOK。②最初からロケットランチャー（以下RR）装備／3時間以内にクリアする。
●残酷エンディング
：RRを持った状態で再度クリア（バッドエンドではダメ）。

■ハイパーオリンピック イン アトランタ
●モグラ出現
：走り幅跳びでゾロ目の記録（6.66mなど）を出すか、三段跳びで下3ケタが同じ（12.22mなど）記録を出す。
●リプレイ
：種目は何でもいいので、世界記録を更新する。すると、メニューにリプレイという項目が出現。ここで自分の出した世界記録を見ることができる。

■ハイパーファイナルマッチテニス
●隠しキャラ
：エキシビジョンモードのキャラ選択画面でL1+R2+△+□同時押し。これで、男性ならロッケンロー、女性ならラプナチロルでプレイできる。また、同じ画面でL1、L2、△、□、R2、L2、□、△と入力すると、キャラが変な格好になる。

■HYPERフォーメーションサッカー
●隠しチーム
：モードセレクト画面で、L1+R1+✚右+□を同時に押しながら△を押す。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、2つの隠しチームが登場する。
●コンディション100%
：エキシビジョンの試合環境設定画面で、「TEAM CONDITIONS」を選び、✚右、上、左、下、□と入力する。すると、コンディションが100%になる。
●ドリブルが速くなる
：自チームの選手がボールキープしているとき、L2+R2を押しながら方向キーを入れると、通常よりも速いドリブルを行う。
●カードが消える
：モードセレクト画面で、ヒューマンカップを選んでゲーム開始。対戦チームの旗が上がってくる画面で✚右、右、左、右と入力。すると、累積していたイエロー（レッド）カードが消える。

■パズルボブル2
●裏面モード
：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ひとりでパズル」モードを選んでゲームを開始。すると、裏面をプレイすることができる。
●2人対戦で敵キャラを使う
：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ふたりで対戦」モードを選ぶ。すると、敵キャラを使って対戦をすることが可能になる。
●ひとりモードで敵を使う
：「ひとりでパズル」モードを選んでゲーム開始。キャラ選択画面になったら、✚左、左、上、下、L1+L2+R1+R2とコマンド入力する。これで、「ひとりでパズル」モードでも敵キャラを使ってプレイすることができる。
●クレジットアップ
：まずはオプションモードに入って✚左、右、R1、R2、L2、L1、上、下と入力。その後クレジットの設定をすると、画面右下でカウントダウンが始まるので、この間に○か×を連打。連打していると少しずつクレジット数が上がっていくので、カウントが0になるまで続ける。ただし、クレジットの最大数は30まで。これを越えてボタンを押してしまうと、クレジットは1に戻ってしまうので注意。

■パチ夫くん
●デバッグモード
：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、㋜と入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1で、そのお店の強制クリア。

■PDウルトラマンインベーダー
●面セレクト
：タイトル画面でR1を押しながら✚右、右、△、×、□、□、右と入力。すると画面に数字が表示されるので、好きな面数に合わせて「ウルトラマンモード」をプレイすると、選んだ面から開始することができる。
●隠しキャラ
：タイトル画面でL1を押しながら□、□、×、△、✚右、右、左と入力。その後、「ウルトラマンモード」内の「とことんモード」を選ぶと、ウルトラマンネオスとウルトラセブン21の2人の隠しキャラが追加されている。
●いきなりエンディング
：タイトル画面でR1+L2を押しながら□、□、△、×、□、✚右、右、×と入力。するといきなりエンディングを見ることができる。
●怪獣で遊ぶ
：まずは一度「ヒストリーモード」をクリアしておき、キャラ選択画面でL1+L2を押しながら□、□、□、✚上、下と入力。すると、すべての怪獣からキャラを選択できるように。
●3Dモード
：タイトル画面でR2を押しながら✚右、△、△、×、×、□、右。その後「オリジナルモード」を開始し、ゲーム中L1を押す。

■ビヨンド ザ ビヨンド
●無限お金増殖
：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も何度も繰り返せば、いくらでもお金を増殖させることができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。たくさん売って、すぐに買い戻せば、普段なら1つしか手に入らないリング類の増殖も可能。

■ファルカタ
●名前変更＆情報屋と戦う
：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも何もしないでしばらく待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。

■Vテニス
●隠しキャラ
：ノーマルモードの選手選択画面で、L2、L2、R1、R1、R1、✚下、△、△、△、△と入力して決定すると、Mr.トンキンという隠しキャラを使って遊べる。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、L1+R2+✚上+□を押しながら決定すると、Ms.トンキンという女性の隠しキャラを使って遊べる。

■プライムゴールEX
●同チーム対戦
：まずは、あらかじめ2コンを接続しておいてゲームを立ち上げる。そしてタイトル画面になったら、2コンの○を押しながら、✚上を9回、左を2回、下を9回と入力。後は「プレシーズン」を選んで普通にゲームを開始すれば、同チームで対戦することが可能になっている。
●旗が速く動く
：チーム選択中にL2。するといつもより速く旗がなびく。

■ブルーシカゴブルース
●シネマモード
：オプション画面に入って、L1を押しながら△を押す。これで、オープニングからエンディングまでのすべてのデモシーンを、自由に選んで鑑賞することができる。最初から終わりまでを連続で見ることも可能。

■ホーンドアウル
●クリアのおまけ
：難易度をノーマル以上にして一度ゲームをクリア（コンティニューしてもOK）。その後オプション画面に入ると、ポリゴンテスト、ミッションセレクト、オーディオテストの3つの項目が増えている。ミッションセレクトでは、好きなミッションから開始できる。

■ボクサーズロード
●ショートカット
：カレンダー画面のとき△で「スパーリング」、□で「休息日」、×でとり消しが行える。また、L（またはR）で、1カ月単位の移動が可能。
●試合中の隠し機能
：試合中にいつでもいいので㋝を押す。すると、カメラ視点の変更をすることができる。

■ポポロクロイス物語

●モンスター図鑑で……

：モンスター図鑑で、判明した敵（敵のグラフィックさえ判明していればＯＫ）が載っているページを開いたまましばらく放っておく。すると、突然モンスターが動きだし、そのままさらに放っておくと、分裂してどんどん増えていく。また、両方のページに敵が載っていれば、お互いに戦い始める。しかし、何かキーを押すとそそくさと逃げていってしまう。

■ポリスノーツ

●ＵＦＯ出現

：射撃トレーナーのコンバットモードで、順番に出てくるターゲットに10発命中させ、次に出てくる２つの動かない的のどちらかに４発撃ち込む。すると画面にＵＦＯが飛んでくる。

●装填数が増える

：射撃トレーナーのコンバットモードで、中央に並んだ２つの板に100発撃ち込む。すると装填数が20発に増える

■負けるな！魔剣道2

●隠しキャラを使う

：以下のコマンドをタイトル画面で入力する。①魔剣道１号／R1、L1、◎、△。②マケンボー／R1、L1、◎、⊗。③マネンボー／R1、L1、◎、□(マネンボーは相手の姿をマネしてしまうキャラなので、毎回同キャラ対戦で闘うことになる)。

●簡単魔奥義

：魔奥義を出せる状況で、R1＋R2を同時に押す。

■メールプラーナ

●シナリオセレクト

：「スタート」でゲームを開始し、パーティや人数などの設定後、最終決定でL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら決定。

■めざせ！戦球王

●ひみつモード

：まずはタイトル画面からデモ画面までを４回繰り返し見る（⊗で画面を飛ばしてもＯＫ）。その後、タイトル画面の空が黒くなったら、㋜を押す。すると、ゲームメニューに「ひみつ」という新しいモードが追加されている。これを選ぶと、デモ画面の設定を変更することができる。

■メタモルパニック DOKIDOKI妖魔バスターズ

●シーンセレクト

：タイトル画面で✚右、右、右、左、左、⊗、◎と入力する。すると画面が切り替わり、好きな場面だけを選んで見ることができるシーンセレクトモードになる。このワザで、いきなりエンディングを見ることも可能。

■メタルジャケット

●小説を読む

：タイトル画面でL1＋R2＋△＋㋜を同時に押す。すると、メタルジャケットの世界を題材にした小説を読むことができる。小説モードでの操作は、✚上下でページの切り替え、⊗でキャンセル。物語は全４話で構成され、内容はシビア。最後にはスタッフからのメッセージも読める。

●色を変える

：ゲームを立ち上げたら、「対戦ケーブルを使用しますか？」のメッセージがでるまで✚左＋◎を押し続けておく。これで、迷彩カラーのメタルジャケットを使用することができる。ただし、対戦ケーブルを使用する場合は、両方のプレイヤーが同じコマンドを入力すること。

■メルティランサー

●ギャラリーモード

：エンディング後しばらく待つと「おまけをセーブします」というメッセージが出る。ここでセーブすると、オプションにギャラリーモードが追加され、今までに見たグラフィックの鑑賞ができるようになる。

■燃えろプロ野球'95 DOUBLE HEADER

●球場の回転を止める

：球場の選択画面になったら、２Ｐ側の㋝を押す。

■モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート

：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。

●ゴーストをセーブ

：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

■モータートゥーングランプリ2

●隠しコマンド

：「GOODIES」の画面で以下のボタンを押しながら㋝を押すと、画面右下にボタンの組み合わせに対応した数値が表示される。その組み合わせと数値の対応は、R1＝１、R2＝２、R2＋R1＝３、L1＝４、L1＋R1＝５、L1＋R2＝６、L1＋R2＋R1＝７、L2＝８、L2＋R1＝９、L2＋R2＝ａ、L2＋R2＋R1＝ｂ、L2＋L1＝ｃ、L2＋L1＋R1＝ｄ、L2＋L1＋R2＝ｅとなっている。しかし、これだけでは何の効果もない。これを利用し、特定の４ケタの数値を入力することで、初めていろんな効果がおこる。その効果と４ケタの数値の対応は、以下の通りとなっている。「４ｅ43」＝隠しキャラが使えるようになる。「4154」＝隠しコースで走れるようになる。「5443」＝ミニゲームの戦車ゲームで遊べる。「5358」＝ミニゲームの潜水艦ゲームで遊べる。「4631」＝隠しゲームの、「モータートゥーン・Ｒ」で遊べる。これらの効果は、すべて併用することが可能になっている。

●隠しオプション

：L1＋L2＋R1＋R2をすべて同時に押しながら「OPTIONS」に入る。これで、10個の項目からなる、隠しオプションが出現する。この隠しオプションでは、メーター類のレイアウトを変更したり、ゲーム画面の視点を変更したり、メニューの文字の色を変えたりなどといった、細かい設定の変更をすることができるようになる。

■モータルコンバット3

●隠しオプション

：オープニングのデモが流れたら、□、⊗、◎、△、L1、L1、L2、L2、L1、L1と素早く入力。このとき、英語のメッセージが流れたら入力は成功。あとは、メインメニューの画面で✚上を押せば、「？」というモードがあらわれる。これを選ぶと、フリープレイや隠しキャラの使用などを設定できる、隠しオプションに入ることができる。

●隠しゲーム

：対戦ゲームで、お互いがキャラを選択した後に表示される画面のとき、１Ｐ側は□を６回、△を４回、◎を２回、２Ｐ側は□を４回、△を６回、◎を８回押す(押す順番は特に関係ない)。これで、隠しゲームのシューティングをすることができる。ただし、画面に「NOW LOADING」の表示が出るまでの間に押さなければならないので、かなり素早く入力しなければならない。１人では無理なので誰かに手伝ってもらうといい。

■雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー

：『雷電』、または『雷電Ⅱ』の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。

●デモの文字を消す

：『雷電』と、『雷電Ⅱ』のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で⊗を押す。

■リッジレーサー&リッジレーサーレボリューション

●マイカー増殖

：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニゲームをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は４台）する。

●エキストラコース

：初級、中級、上級、ＴＴを１位でクリアすると、それぞれのＥＸＴＲＡコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●隠しカーを使う

：上述のＥＸＴＲＡコースを出すと、『ＲＲ』の場合、ＴＴに隠しカーが登場する。これに打ち勝つ（ＴＴで１位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。『ＲＲＲ』の場合、各コースのＴＴすべてにボスカーが登場、勝てば使えるようになる。

●旗を動かす

：『ＲＲ』で、タイトル画面でL1＋R1を押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。『ＲＲＲ』の場合は、同じ操作でスポットライトの移動が可能。

●フラッグ半透明

：『ＲＲ』のタイトル画面でL1＋R1を押しながら㋜を押すと、フラッグが半透明になる。

●車を動かす

：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中に回転している車の回転方向を、制御することができる。『ＲＲＲ』の場合、さらに✚キーで視点の変更も可能になっている。

●ミラーコース

：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100 キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残すことができる。

●好きな音楽でプレイ

：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームのCD-ROMと好きな音楽用CDとを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用CDを聞きながらプレイできる。『ＲＲＲ』の場合は、一度レースがスタートして（コースデータを読み込んで）から入れ替えればＯＫ。ただし、コースを変更するときはゲームのCDに入れ替えておくこと。

●コースを動かす

：『ＲＲＲ』で、コースを選択するときにL1かL2を押し続ける。すると、コースの視点を変更できる。

●プリティレーサー

：『ＲＲＲ』のロード中に遊べる『ギャラガ88』で、１発もムダ弾を撃たずにパーフェクトでクリアする。すると、登場する車がすべてデフォルメされた状態（通称プリティレーサー）でゲームをすることができる。

●バックミラー

：『ＲＲＲ』で、ドライバー視点の状態でポーズをかけて、L1を押しながら視点変更ボタンを押すと、バックミラーが消える。また、この状態でポーズをかけ、R1を押しながら視点変更ボタンで再びバックミラーがつく。

●サーチレーザー

：『ＲＲＲ』のロード中に遊べる『ギャラガ88』で、ゲーム中にL1＋R1＋△＋㋝＋✚下を同時に押す。すると押している間だけ自機からサーチレーザーが発射され、簡単にクリアできる。このワザを使えば、上で紹介している「プリティレーサー」のウラワザを簡単に試すことも。

＊文中、特に明記のない場合『RR(リッジレーサー)』、『RRR(リッジレーサーレボリューション)』のどちらでも使用可能。

■リバーシオン

●クイックリセット

：ゲーム中いつでもいいので、㋜を押しながら㋜を押す。すると、タイトル画面に戻ることができる。

■RAYMAN

●ミニゲーム画面表示

：ゲーム中ポーズをかけてR2を押しながら◎、◎、✚左、◎、◎と入力する。その後ポーズを解除すると、画面の上に小さいゲーム画面が表示される。

■ロードランナーレジェンドリターンズ

●ボーナスステージ

：まずはコンストラクションモードに入り、ステージの名前を名前を「SPECIAL!」と登録。その後一度タイトル画面に戻り、カーソルを「１Ｐ　PLAY」に合わせてL2を押しながら㋜。

■ROBOPIT

●特殊な名前

：ロボットメイキングの画面で、10文字入力できる名前の末尾３ケタの文字を以下のように入力する。すると、名前によってさまざまな効果を得られる。文字と効果は以下の通り。７Ｆ８＝敵へのダメージが大きくなる。29Ｂ＝敵へのダメージが小さくなる。ＤＨ５＝全熟練度が100％になる。５ＣＹ＝すべての腕パーツが最初から揃っている。

●ステージセレクト

：メニュー画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を同時に押す。すると画面に数字が現れるので、✚キーを使ってこれを好きなステージの数に合わせればＯＫ。

■ワールドスタジアムEX

●ミニネタ集

：①河川敷球場で試合／ロード中のミニゲームでボールを20個以上取り、球場選択画面でゼビウススタジアムにカーソルを合わせＬ、Ｒのどれかを押しながら決定。②全員絶好調／ミニゲームでボールを21個取った状態でオープン戦を行う。③ミニゲームのボールを簡単に取る／ミニゲーム中、L1＋R1＋△＋㋝＋✚下。④オーダー最適化／オーダー決定画面でL1＋R1。⑤自分のチームだけの成績を見る／「成績を見る」を選ぶとき、㋜を押す。⑥球場を操る／球場選択画面で㋝＋㋜。その後、L1で左回転、R1で右回転させることができる。⑦猫が走る／オプションの操作決定画面でパッドをすべて外す。⑧もう一度エンディングを見る／一度優勝したチームのデータをロードし、ペナントの始めからを選び、優勝したチームと同じチームにカーソルを合わせ、L1かR1を押しながら決定。⑨同チーム対戦／最初に一方がチームを決めたら、もう一方はＬ、Ｒの４つのうちどれかを押しながら同じチームにカーソルを合わせる。その後決定すればＯＫ。

■ワイプアウト

●隠しコース

：プレイヤー選択画面で、「ONE　PLAYER」にカーソルを合わせてL1＋R1＋✚右＋□＋◎＋㋜を押しながら⊗。

●隠しクラス

：クラス選択画面でL2＋R2＋左＋㋝＋㋜を押しながら⊗。

電撃Play Question（プレイクエスチョン）

1996 HOW TO WIN

爆縮版

大宇宙が、ビッグバンと呼ばれる大爆発で、生まれたことをご存じでしょうか(通説)。実はこれ、電撃プレイクエスチョンの爆縮版にも当てはまるんです。今にも爆発しそうなほどタップリの情報を、少ないスペースに凝縮していますから。そりゃドッカーンと。

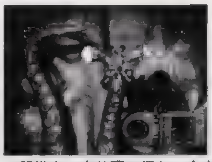
宇宙怪物を相手にくり広げられる3D・STG
CREATURE SHOCK クリーチャーショック

ジャンル	3D・STG
メーカー	データイースト
発売日	8月23日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

生き残るための鉄則を伝授

◉パワーアップさせよう

パワーアップアイテムは見つけにくい場所にあるので、調査は注意深く行おう。例えば、最初の面では「一番左→左」と進んで怪物と対決したあと、その先のところで左方に隠し扉がある。それをクリックして奥に進めばアイテムを入手できるのだ。同じように、ほかの面も注意深く調査をしていこう。


▲照準を一定位置に保ち、命中するのを待つのが正解なのだ。

◉弱点を狙おう

怪物たちには弱点があるけれど、狙おうとしてもなかなか当たらない。そこで、戦闘シーンでは敵の動きを観察して、弱点が多く露出するポイントを見つけだそう。あとは、その付近に照準を固定して、連射していれば楽に倒すことができるのだ。

▲パワーアップアイテムを見つけたら、迷わずクリックしよう。

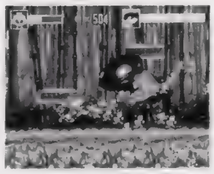
懐かしいニオイのするコミカルなアクション
3人のキャラを使いこなして、天竺を目指せ
風雲悟空忍伝

ジャンル	ACT
メーカー	エイコム
発売日	8月9日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

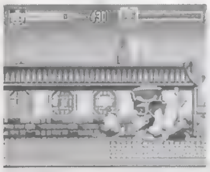
キャラごとの特性を見抜け！

悟空

悟空は必殺技の届く範囲が非常に広いので、強いボスを確実に倒したい場合には一番使えるキャラになる。欠点もこれといってない、使いやすいキャラなので、苦手な面や後半で選んであげるといいだろう。


◀必殺技は攻撃範囲の広さが強み。遠くから放ってもOKだぞ。

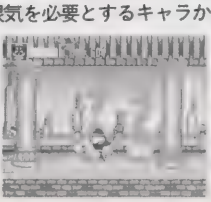
八戒


◀八戒の強みは通常攻撃の射程の長さ。近づかれる前に先制攻撃だ。

八戒は、体力ゲージのMAXは多いけれど動きが鈍いため、ダメージを無視して突っ込む作戦はオススメできない。通常攻撃の長いリーチを生かして、敵を確実にしとめていこう。使っていて一番根気を必要とするキャラかも。

沙悟浄

非力なキャラだけに、ダメージを無視して突っ込むのはムチャ過ぎる。2段ジャンプができることを利用して、避けを重視した攻略を心がけよう。写真のような、このキャラ独特の安全ルートを発見できれば、かなり楽に進めるぞ。


◀マイキャラが屋根の上にいるのがわかるかな？ ここなら楽勝！

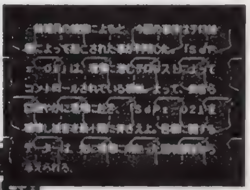
手応え抜群の戦略級リアルタイムSLG!
CRW カウンターレボリューションウォー

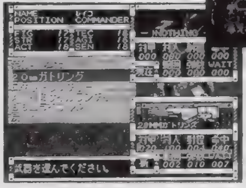
ジャンル	SLG
メーカー	アクレイムジャパン
発売日	8月30日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

戦いを勝ち抜くためのポイント！

ポイント①準備をおこたるな

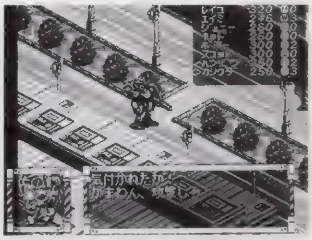
ミッションの内容によって、CRWが戦う相手はまったく異なる。出撃する前に、これから戦う敵の特徴を任務通達画面で調べておいて、的確な武器を装備して戦闘にのぞむことが大切だぞ。武器には対人、対甲の攻撃力や射程距離など細かい性能が設定されている。それを基準に武器は選ぼう。


▲任務通達画面は、出撃前に多少なりとも敵の情報を入手できる貴重な情報源。


◀対人用、対甲用の武器をバランスよく装備して出撃すれば、大抵の任務は何とかなる。

ポイント②周囲を索敵しながら慎重に進め

戦闘開始直後は敵ユニットが1体も見えていないので、ディフェンダーの特殊能力「索敵」を使って相手の位置を探りながら進軍することになる。その際に注意して欲しいのが、マップ全体を一度に索敵すると、発見された敵ユニットが大挙して襲ってくるということ。戦闘では、まず味方の周囲にいる敵を発見、撃破し、周りに敵がいなくなったのを確認してから慎重に進軍するように心がけよう。


▲索敵で発見した敵は急速に接近し、攻撃してくる。一度に広範囲を索敵するのは危険。

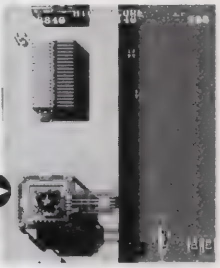
なつかしのSTG 3タイトルがキミの前に復活!
東亜プラン シューティングバトル1

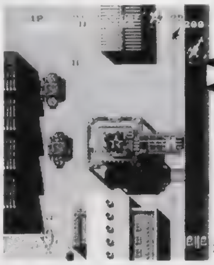
ジャンル	STG
メーカー	バンプレスト
発売日	8月30日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P協力プレイ可能

名作から学ぶＳＴＧの基本

◉スクロールアウトで攻撃封じ

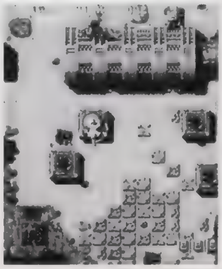
収録作品の1つ『究極タイガー』では、自機の動きによって画面が左右にスクロールするけれど、このスクロールによって画面外に出てしまった敵は、自機に攻撃をしてこなくなる。この現象を意識して活用すると、特定の敵の攻撃を封じてしまうことも可能なのだ。このテクは、最新作を含む他社の様々なＳＴＧで応用することができる。


▲画面の左端（あるいは右端）から出してしまえば、攻撃される心配もなくなる。


◀この状態では、地上兵器の攻撃が厄介になってくる。

◉敵に重なって攻撃封じ

もしも、自機が地上の敵に重なっているときに、その敵が攻撃をしてくると、プレイヤーが敵弾を確認する前に自機が爆発することになってしまう。そんな状況を避けるため、普通のＳＴＧでは「自機が地上ザコに重なっているときは、その敵は攻撃しない」というルールを守っている。つまり、特定のザコにワザと重なれば、その敵の攻撃は封じることができるのだ。このテクは他社のＳＴＧでも活用できるぞ。


◀地上のザコ攻撃は、重なってしまえば放たれない。大型タンクやボスには通用しないので、注意しよう。

©Argonaut Software Ltd. 1994/1995©1996 DATA EAST CORP. ©1996 AICOM©Acclaim Japan, LTD©1996 Wiz©1996 VING©BANPRESTO©TOAPLAN

ポイントQ&A

Q：『クリーチャーショック』って独特の雰囲気があっていいですね。でも、あまりに難しくて先のステージがなかなか見れません。なんとかして下さい！
A：そんな悩みを持つ人のため、特別にパスワードをお教えすることにしよう。2面は「4329」、3面は「6404」、4面は「3298」、5面前半は「9964」、5面後半は「4229」になっているぞ。これで先まで見られるので、味のある背景と敵キャラを心ゆくまで鑑賞してね〜。

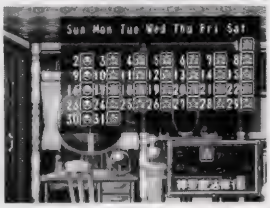
魔法少女ファンシーCoCo

ジャンル	育成SLG
メーカー	POW
発売日	9月13日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

育成をうまく進めるポイントとは？

◉スケジュールのコツ

このゲームでは、成長の様子を随時確認することができないので、1月ごとのレッスンは1種類にしてスケジュールを組んでみよう。こんなちょっとした工夫だけで、レッスンと効果の関係がよく把握できるようになるのだ。



◀スケジュールを組むときは、同じ課題で埋めよう。

◉サブゲームで金かせぎ

攻略するうえで、お金も重要なウエイトを占めている。ゲーム中にはミニゲームが用意されているけれど、ここでは「お金を稼げる」「プランに無駄が出ない」というメリットがあるのだ。これを利用しない手はない！

▲対戦格闘も用意されている。がんばって戦おう。

◀ミニゲームにはSTGもある。背景もカワイイぞ。

モータートゥーン・グランプリ2

ジャンル	RCG
メーカー	SCE
発売日	5月24日(発売中)
価格	¥5,800（2枚組）
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） ネジコン／対戦ケーブル

ベストタイムのための徹底研究！

タイム短縮の秘技をいくつか紹介しよう。このゲームでは、バックに走行できるけれど、ラプターでこれを行った場合は「ハンドル操作が左右逆にならない」「普通に走るよりもトップスピードが速くなる」ということを知っていたかな？「ウソだぁ」と思う人は、後方視点も併用して早速試してみよう。

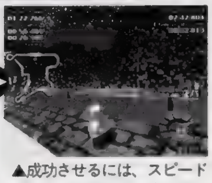
あと「トゥーン・ビレッジ」のヘアピンカーブ手前で連続写真のように走行すれば、かなりシビアだけれど、林を通り抜ける究極のショートカットが可能だったりする。これも要チェックだぞ（写真はすべてリプレイ時のものです）。

逆走でGO

◀バック走行なら「トゥーン・アイランド2」でも、290km／h以上出せる。

▲ヘアピンの直前は左側に寄って走行。写真にある街灯を目印に、一気に右へ。

▲ちなみに、コントローラ使用の場合は曲がり始めるタイミングも少し異なるからね。



▲成功させるには、スピードも重要。障害突入の直前で、280km/h前後は欲しい。

ドルアーガの塔 『ナムコミュージアムVOL.3』より

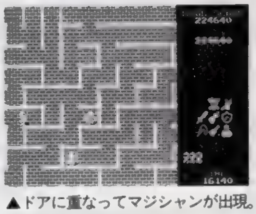
懐かしさに浸りながらプレイを楽しもう

ジャンル	ETC
メーカー	ナムコ
発売日	6月21日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

『ドルアーガの塔』の制覇を目指せ

16階（裏面）◉メイジの出現

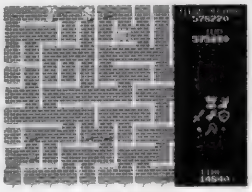
「ドルアーガ」が、まだ制覇できない読者も多いようなので、このゲーム全体を通して特に詰まりやすい場所を攻略しておこう。まず裏の16面では、ドアとカギの上にメイジを出現させるのが宝箱出現の条件だ。カギとドアそれぞれから、3ブロック離れた辺りをウロウロすればOK。ただしメイジの呪文と時間切れには注意！



▲ドアに重なってマジシャンが出現。彼の呪文にも用心しよう。

32階（裏面）◉剣の使い方

裏の32面では、剣を抜いたら、もどさず前に出したまま進む、というのがポイントになる。ウィザードの呪文が最大のライバルとなるので、写真のように盾を呪文の方に向けて効力を殺し、そのままウィザードに突進するような感じに攻略しよう。ちなみに、ウィザードの呪文はメイジとは違って、壁も貫通するので注意すること。



▲呪文の飛んでくる方向に盾を向けること。反撃するのはこの後だ。

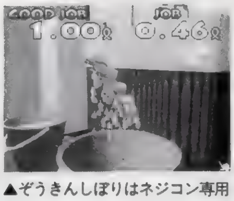
スタジオP

ジャンル	ECT
メーカー	アジェンダ
発売日	8月23日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可能

ミニゲームにも楽しさいっぱい

◉こんな遊び方もアリだ

このソフトには意外と知られていない楽しみ方もたくさん隠されている。「ぞうきんしぼり」は、ネジコンを買ってでも、ぜひ試してみてほしい個性派ゲーム。また、「さいころパズル」は絵が上下さかさまでもクリア可能。いつもとは違うカンジで楽しいぞ。



▲ぞうきんしぼりはネジコン専用のゲーム。PSならではといえるゲームではないだろうか？

◀上下逆の絵で「さいころパズル」に挑戦。普通に遊ぶよりも難しい。

◉壷作りに命をかけろ

簡単な作業で作れる手軽さがうれしい「壷作成ツール」。それでいて、適当に試してみただけで、奇妙な作品が生まれたりもして、とっても楽しいのだ。傑作（珍作）が誕生して人に自慢したくなったら、ビックリPS新記録のコーナーに送ってもいいかも（P.108参照）？

▶こんな芸術的な壷も、手軽に作ることができるのだ。

©1996 Planning Office Wada©Sony Computer Entertainment. INC.©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY©(株)ナムコ©1996 argent

電撃PSではみんなの質問を大募集

日本には、古来より「聞くは一時の恥、聞かぬは一生の恥」ということわざがある。知識から得られる恩恵を思えば、一度の恥ぐらいなんであろう。同じように、電撃プレイクエスチョンのコーナーにハガキを書くこと、その手間が悩めるゲーマーの疑問を解くことにつながるのなら、それを面倒と思う人はいないことだろう。

そんなワケで、当コーナーでは、読者様のPS関連の質問を1年中、いつでも、随時受け付けているぞ。攻略の質問を中心に、どんな疑問・珍問・難問でもOKなので、聞きたいことをハガキに書いてこのコーナーあてに送ってね。そして、コーナーの内容に対するご意見・ご希望・お願いなども同時に受け付けている。これもよろしくね。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：『モータートゥーン2』にも「隠された超加速法」があったなんて、まったく驚きでした。これの応用についても、アドバイス頂きたいんですが…。

A：ラプターのバック走行を使えば、通常は270km/h前後が限界のところを、290km/h以上で走行できる。あと、バック走行中は加速プレートの加速効果がなくなってしまうけれど、それによって加速プレートを通るための無駄なコースどりをする必要がなくなるため、結果的には不利な条件にならないのだ。

女神異聞録ペルソナはじめて物語

ダークな世界観や悪魔との交渉が楽しい、『女神転生』シリーズがPSに登場！　攻略記事と合わせて読めば、バッチリクッキリ向かうところ敵無しって感じだ！

まんが
岩瀬さとみ

悪魔は友だち 仲良くしよう 解説ヒーホー その1

©1996 ATLUS

●親切な操作体系と重厚なストーリーがイイ！

従来の『女神転生』シリーズをプレイした人でも、初めてこのソフトをプレイする人でも、わりと楽にゲームにのめり込むことができる。簡単に言ってしまえば『女神異聞録ペルソナ』はそんなゲームだ。ただし、その重厚なストーリー性は損なわれていないから、ディープなファンの人も安心していいぞ。

ゲームの位置的には『真・女神転生if』が一番近い。しかし、あくまで〝近い〟だけで「学校が舞台の中心」ということ以外はまったく違うものなので、頭を切り替えてプレイした方がいい。ストーリーのあちこちに様々な伏線が散りばめられている感じは、『真・女神転生Ⅰ～Ⅱ』を思い浮かべてみればわかりやすい。ゲーム後半に行けば行くほど、序盤で聞いたり体験したりしたことが色々とわかってくる。その瞬間は思わず鳥肌が立つ（怖いという意味ではない）ほどだ。

移動は定番の３Ｄダンジョンと２Ｄフィールド、それと今回初登場のＡＤＶ画面（斜めふかんの画面を、このゲームではこう呼ぶ）の３種類で表示される。３Ｄダンジョンはオートマッピング機能がついているので、初心者も迷わずに移動できるぞ。また、シリーズ初の〝カニ歩き〟が、２Ｄフィールドでも３Ｄダンジョンでもできるから移動時間が短縮され、あえてマッピングをする人も快適にプレイできるはず。さらに２ＤフィールドとＡＤＶ画面では⊗ボタンで早歩きができ、移動中には様々な効果音（学校ではチャイムやざわめきなど）が臨場感を高めてくれる。ゲームをプレイする上で感じるストレスを排除した、とてもユーザーフレンドリーな操作体系なので、あとは深いストーリーにドップリと浸ってほしい！

▲今回初めてできるようになった〝カニ歩き〟。これはラクチンだ。

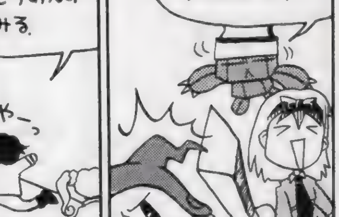
悪魔は友だち 仲良くしよう 解説ヒーホー その2

●"音"に注目！　とにかくこだわっているぞ!!

学校ではざわめきやチャイム音、フィールドでは犬の吠える声や車の走る音、病院では赤ちゃんの泣き声や院内アナウンスの声など、色々なところで"声"による演出がなされている。"声"といえば、『女神転生』シリーズ初の音声入りの戦闘だ。パーティキャラの場合は、攻撃をするときやダメージを受けたときなどに特定の音声が流れる。例えば、主人公がペルソナを発動するときに「ペルソナーッ！」と叫んだり、ゆきのさんがかみそりづるをなげるときに「いくよっ！」と言ったり、エリーは帰国子女だけに「Come Here!」、麻希なら「私を助けてっ」といった具合だ。悪魔の場合も同様で、ジャックフロストはもちろん「ヒーホー！」と喋るし、ピクシーなんかは「う～ん」とすねながらポカポカ殴ってくる（このピクシーの攻撃は必見必聴！　壊れる（笑）こと間違いなしだ）。悪魔たちはコンタクト（いわゆる悪魔交渉）時にも様々なリアクションをするぞ。さらに極めつけは"歌"だ。町に出たら商店街のサトミタダシ薬局に足を運んで、ぜひ「ぼくらの街のお薬屋さん」を聞こう。一日中耳について離れなくなるぞ（笑）。

それから"音"についてももう少し説明しておこう。コンタクトの際には、キャラのコンタクトコマンドによって専用の効果音が流れるのだ。主人公の「歌う」コマンドを選んだときなどは、さらにいろいろな曲がランダムで流れる。

これだけ音にこだわっているのだから、プレイするときはステレオかヘッドホンがオススメ。ただし、コマンドメニューのキャンセル音の低音が少々キツイという点もあるけどね。

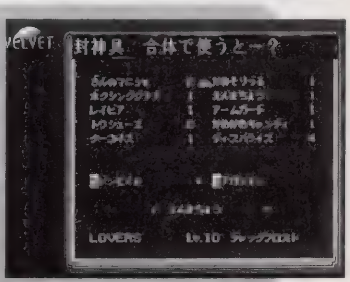


▲ここがサトミタダシ薬局。店主も叔父さんもただしくんも同じ顔（笑）。

悪魔は友だち 仲良くしよう 解説ヒーホー その3

●システム面が洗練されて設定は複雑に！

今作の合体はすべて２身合体のみ。しかも、合体結果を見てからカードを選ぶという親切な"ガイド合体"があるため、合体が非常にラクで便利。また、合体にアイテムを加える"アイテム合体"もあるので、ディープな合体フリークも満足できるはず。もちろん従来の合体（今作ではセルフ合体と呼ぶ）もちゃんとあるぞ。また、今までのシリーズでは悪霊や外道などの、いわゆるダーク系の悪魔は仲魔にできなかったが（場合によってはできたものもあったし、合体で作れたりもしたがそれは特殊なパターン）、今回はすべての悪魔との交渉が可能だ。たとえスライムでもゾンビちゃんでも、交渉をすることによってスペルカードを入手することができる。スペルカードというのは、いわゆるベル番のことで、その悪魔を魔界から召喚するために必要なものだ。そのスペルカードを合体させることによってペルソナに変化し、パーティキャラ１人につき３体まで降魔（チャージ状態）させられる。そして３体の中からメイン（アクティブ状態）のペルソナとして、戦闘時に発動させたいものを選ぶのだ。さらにベルベットルームには16体まで置いて（ストック状態）おける。５人パーティの場合、最大33体のペルソナを管理できるというボリュームの多さも嬉しい。あと忘れちゃいけないのがセーブ関係。『デビルサマナー』以外は２つしかセーブできなかったが、今作はメモリーカードの許す限り無限にセーブできる。しかも２スロット対応だぞ。これなら仮にエンディングが複数あっても（たぶんあるでしょ？　ねっ！）大丈夫。ただし、システムが洗練されているぶんだけ設定が複雑になっているから、マニュアルを熟読した方がイイぞ。



▲合体ではアイテムを加えられるようになっている。あの剣も作れるかな？

女神異聞録ペルソナはじめて物語

悪魔は友だち 仲良くしよう 解説ヒーホー

その4

●一画面的なバトル！　そしてカジノ!!

戦闘シーンがクォータービューになったことで、新しく導入されたシステムがフォーメーション。武器によって射程範囲が異なるので、装備品によって色々考えなければいけない。攻撃範囲がガイド表示されたりしていればよかったのだが、それがないために実際に戦闘をしてみないと有効な配置がわからないのだ。この配置を誤ると、貢献度システム（戦闘で得られる経験値とペルソナポイントがキャラによって変わるというもの。その戦闘でどれだけ戦ったかで変動する）によって、まったくレベルが上がらないキャラができてしまうので注意しよう。ただし、これらをうまく利用することにより、キャラの育成が自由自在になるぞ。またコンタクトがメインのため、戦闘時間が多少長くなってしまうのも事実。ただ単にレベルを上げるための戦闘をしようとすると、普通のＲＰＧよりも時間がかかってしまうから注意。割り切ってプレイしよう！

それから、毎度楽しいカジノも健在。『if』から機能が洗練されて、「下手なカジノゲームよりよっぽどよくできている」と言われているほどのデキ。シナリオを進めるのに疲れたときなどは、カジノに直行だ！　さて、けっこうディープに説明してみましたが、どうです？　プレイしたくてウズウズしてきたでしょ。ＲＰＧとしてのデキはかなりイイから買って損はしないハズ。個人的に気になったのはＡＤＶ画面切り替え時のアクセス時間くらい。あと、ちょっとだけ戦闘が長いけど、そこは悪魔との交渉を楽しめば済むことだしね。ピクシーなんか可愛いし、エリーも非常にナイスだし、もう言うことなし。メガテンフリークなら絶対に満足できるぞ！

▲とにかく会話が楽しい。いろんなパターンがあるから試してみてね。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる(癌)

教育にわるい

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

秋だから……秋だから電撃コラムスを読むの。だって、ゲーム業界に名だたる５人の偉人が、熱く私に語りかけてきてくれるから。…こんなお手紙をお待ちしてます。

風上旬プロフィール

最近いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。幸薄い人生なので、求む！　ファンレター。癌は「がん」と読むですよ。ガ〜ン。

★やすらぎの栃木路〜(本人談)

風「担当さん、タイトル上のあおり文句なんか適当に考えといて〜」。魔王「うむ。了解したですよ。トゥナイト」。怪しげな山本晋也口調の担当に多少不安が残る…。出来上がった誌面を見てみると、「これを読めば貴方もイラストがうまくなる（癌）」と書かれてある。

…うわぁ恥ずかしい(赤)。しかも最後の「癌」の読み方がわかりません。ちぇ。

ちなみにこのコラムを読んでもイラストは上手くも下手にもなりません。確実です、安心してください。どのくらい確実かと言うと、探偵ものドラマの第一話が必ず「猫さがし」であるくらいです。

ま、それはさておき今回は、絵を描き始めた頃のお話をしようかと思うですよ。トゥナイト。始めて漫画というものを描いたのは、小学一年のときで、作品名は「トラれもん」。いつもなにかを取られてしまう「トラれもん」が大あわてでそれを取り返すという、チェイスあり泣き笑いありの下町人情ハートフル漫画……たしかそんな内容でした。実は、この漫画、夏休み自由研究の宿題として提出したものでありまして(笑)、ほかのみんなは朝顔の観察日記とか無難なところを出していたんだけど、僕だけ何を勘違いしてか宿題として先生に漫画を提出してしまいました。先生にしてみれば、まじめな学会にふざけた同人誌が送られてきたほどのショックがあったでしょう…。ね。まったく。なぜそのとき漫画を描いてしまったのかは、よく覚えてないんだけど、考えるにやはり先生にほめてほしかったのではないかと思われます。そう思えば、クラス全員の似顔絵を描いたことも、教科書の隅っこに何日もかけて描いた「アニメ版トラれもん」も、すべての人からの賞賛をあびたかったんだろうなぁ…。と考えるしだいです。よこしまだったのね…。まあ、そんな絵以外ではうだつのあがらない小学生時代でしたが、中学に上がれば恋のひとつでも…と思いきや、文化祭の看板作り専用員として引き続きさっぱりな学校生活を送る私なのでした。トホホ。

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況

今度は、海外のプログラマーと一緒に仕事をすることになりました。来年ぐらいには、そのサンプルができそうです。

★東京ゲームショウ'96開催：この「ショウ」はゲーム業界にとってどんな意味を持つのか？

今年の夏には、「東京ゲームショウ'96」という、コンシューマー向けのソフトのショーがあった。このショー、かなり大規模（ソフトメーカー87社が参加している）だったんだけど、今までのこの手のショーとはかなり違っていた。

それはソフトメーカー主導ということだ。実は今まで、ソフト側が主導の大きなショーというのは、ほとんどなかったのだ。たとえば「おもちゃショー」はおもちゃメーカーが中心だし、「初心会(スペースワールド)」は任天堂(ハードメーカー)が中心。「ＰＳエキスポ」は主催が出版社で後援がＳＣＥ(ハードメーカー)。「アミューズメントショー」にはソフトメーカーも入っているけれど、実際に行けばわかるように、業務用のハードメーカーが主体だ。実際のところ、これだけショーがありながら、ソフトメーカーが主体と呼べるような、それなりのショーというのは、今まではＣＳＧ（コンシューマーソフトグループ）しかなかったのだ（これは、大きいとはいい難かった）。

では、どうしてソフトメーカーが中心となっているショーがなかったのか？

まずおもちゃ・アミューズメント業界では、ソフト業界は新参で、この10年ぐらいで一気に大きくなった業界だということ。つまり、最初はソフトメーカーの大半は小さくてプライベートショーぐらいしか主催する体力がなかった。

次に、今ではソフトが中心だけれど、昔からある大きなメーカーは、当然のことながらアミューズメント業界やオモチャ業界に基礎を置いている所が多く、他の家庭用オモチャも並べることができる「おもちゃショー」や、アーケードや遊園地関係のものならなんでも置ける「アミューズメントショー」の方が便利だったということ（セガ・ナムコなどのアーケードメーカー、バンダイ・タカラなどのオモチャメーカーがこれに当たる)。

そして最後に、ハードメーカー主導のショーがあったということ。ハードメーカー主導ということは、そのゲームマシンで動くソフトを持っていけば「マシンを持っているユーザー」に安く、効果的に見せることができるわけだから、体力のないメーカーにはちょうど良かったのだ（初心会がこれに当たる)。

そんなわけで、この10年ぐらいでゲーム業界は途方もなく巨大化して、オモチャの中では最大の売り上げを占める巨大なジャンルに成長したワケなんだけど、ソフトメーカーが出てくるショーといえば「初心会」、「おもちゃショー」、「アミューズメントショー」、「ＣＳＧ」の４つぐらいしかなかったわけなのだ（どうしてＰＳエキスポが抜けているかというと、これはまだできて１年も経っていないからだ)。

さて、ではどうして、今、こんなソフトメーカー主導のショーができたのだろうか？

今年の前半、ＣＳＧが解散し、新たな組織に生まれ変わる際に、アメリカでのＥ３などのショーを参考にＣＳＧのショーを大規模にしようと企画されたというのが始まりのようだ。組織はＣＥＳＡ（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）となり、今後は定期的にショーを催していくらしい。いままでも、ゲーム市場の規模と動いている金の大きさを考えれば、Ｅ３みたいな大きなショーがあっても全然不思議じゃなかったんだけど……まさに、いいタイミングだったのだろう。

このショーの特徴はというと、まずテレビゲーム、それも家庭用のテレビゲームしか存在しないということ。今までのショーというのは、家庭用のゲーム以外にもたくさんのモノがある…というより、ＴＶゲーム以外の方がずっと多かった。実際、おもちゃショーはＴＶゲームは一部でしかないし、アミューズメントショーだって、面積的にはＴＶゲーム以外のモノが多い。

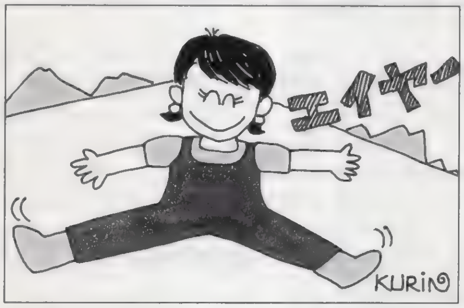
次に「ハードの種類に関係ない」ということ。「初心会」はＳＦＣとＮ64だし、サターンにはショーはないし、「ＰＳエキスポ」はＰＳだけ。今までのショーでは、そのマシンに関係するソフトしか見ることができなかった（おもちゃショーは例外だが、これは上に書いたように、今度はＴＶゲームだけとは言えない)。

そして、最後で、これが最も重要で大きな違いなんだけど、「一般向けのショー」ということ。今までのショーはたいてい「招待日」とか「業者デー」と呼ばれる「業者が見て、商談を成立させるための日」があり、たとえば３日間のショーなら、最初の２日はこの「業者デー」で、最後の１日が「一般日」、つまり、一般の人達が来て、入ることができる…というような形がほとんどだったのだ。ショーのブースにはたいてい「商談スペース」という商談をする場所が用意してあり、「名刺を置く業者専用の受付」が入口についているのが当たり前だった。ありていに言ってしまえば、今までのショーは「業者相手の商品を売るための見本市」で、一般ユーザーはおまけに過ぎなかったのだ。さらにいうと、おもちゃショーやアミューズメントショーでは、一般客と業者では扱いそのものが違って、業者の方をメインにしている。ところが、この「東京ゲームショウ」は違う。今までのショーで言う「一般日」しか存在しないのだ。つまり、「東京ゲームショウ」は「全ての主要ゲームマシンのソフトを見ることができる、ＴＶゲーム専門のショー」。しかも、対象となっているお客は、一般の実際にゲームを買うエンドユーザーなのだ。大きなショーとしては、これは初めてのことだし、しかも非常に大きな意義があると思う。

イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりん プロフィール

「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンスの持ち主なのでRCGならOK。……だったらいいな(笑)。

★キュートなキャラでもっとHOTな熱帯夜

今年の8月は、ちょっぴり涼しい日が続いたりもしましたね。夏はやっぱりギラギラ暑くないとね。…と夏大好きな私は思います！　そういえば、真夜中のセミの鳴き声って聞いたことあります？　私がチビッ子の頃は、真昼間のミンミンゼミ、夕暮れどきの涼し気な蜩と言ったように星が出る頃にはセミたちも鳴き止んでいたように思います。地球温暖化もあって夜も熱帯夜。昔に比べて現代のセミさんは、労働時間が長くなったのかなとちょっぴり心配になりました。セミ君たち、ファイトだ！

先日、日本人よりも日本アニメに造詣が深いと言われている生粋のイタリア人の方にインタビューをする仕事がありました。実は私この1年半程前から独学ですがイタリア語の勉強をしているのです。イタリア語って日本の演歌に通じるものがあるんです（そう確信しているのは私だけかしら…？）。近い将来ぜひイタリアを旅したいと思っています！　という訳でやっと本物のイタリア人の方にお会いできそれも仕事で、正直言って気合い入っちゃいましたね。「Buonjiorno!?　Moltolieta!? Sono KurinYoshiki.」生粋のイタリア人に初の会話を披露して見ました。そしたら「発音が良いですね。」と流暢な日本語でおほめの言葉をいただきました？　実はこのコルピさん日本語ペラペラだったのです。今度はイタリア語でインタビューできるくらい堪能になる……つもりでガンバるぞぉ!!　このインタビューの映像は、豊島園で開催されている〝とし博コミックサミット〟のドームシアターで上映されています。また、9月7～8日には著名な漫画家の方たちとのトークショーをしました。遊びに来てくれました？　そしてこのインタビューは近々レポートします。

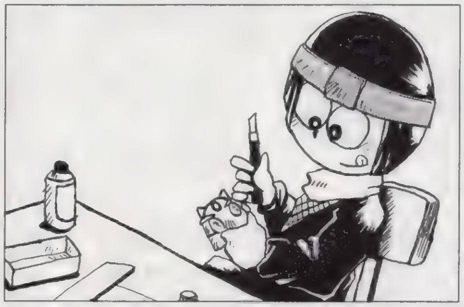
今回のレポートは、この8月に発売になったばかりの『TOBAL No.1』。あの鳥山明さんが描いたキャラクターだけあってさすがにキュートです。オリンピックの体操選手の名前みたいなマリー・イボンスカヤがお気に入り。あの迫力のある足腰が安心感を持たせてくれます。また、フェイ・プウスーじいさんの勝ったときのポーズもとってもおちゃめです。私は今回『鉄拳』のレポート時のようにボタン押しまくり作戦からは少々卒業し、まずはPracticeで技を磨いてから戦いを挑むことにしました。じっくりと技を研究してみるのも楽しいものです。それから、NORKの子供でSmall NORK、通称「SNORK」がカワイイ。まだベイビーだから座り込んで手をぐるぐる回しているんだけどその戦う姿がキュートで対戦相手もあきれて見守ってくれているみたい。相手が強い場合は、タイムオーバーに持ち込んで勝つ作戦が有効です。おまけに勝ったときのセリフが「カレー食いたい！」には笑えます。食いしんぼう親子の対決も見物です。それから『TOBAL No.1』の中で特に気に入ったのはクエストモード！　RPGさながらでこういうの大好きなんです。おまけに「FF体験版」もついて色々遊べます。すっかり格闘ゲームで熱くなっちゃったけれど今年の残暑はどうなのかなぁ？　夏よ！　行かないで！

★ガレージキットのイベントに行って来ました

前日までカンカンに仕事をして、一週間ぶりの「目覚まし時計に起こされない朝」を向かえることができる日曜日。さぁ、留守電に「寝てます」メッセージを入れて、誰にも邪魔されずに眠るぞ！　とか強く思っても、ココロのどこかに不安な要素が溜まっていて、疲れているハズなのに4時間おきに目が覚めてしまう。怠惰な時間だけが過ぎて、肉体的にも精神的にも、全然疲れがぬけない。今年の夏は、こんな日曜日ばかり過ごしている様な気がします。だ・か・ら！　イベントなどのある週は多少睡眠不足でも、友達とかと約束して、積極的に外出するようにしています。気持ちよく疲れて、短い時間でも深く眠る方が絶対いいし。

さて、今年の夏も、ガレージキットの即売会「ワンダーフェスティバル」に行ってきました。最近は版権の関係で、「Sムーン」や「ガンダム」の製品が扱える「JAF･CON」に押されてるかなぁとか思っていましたが、今回は「ワンフェス」の方が面白かった気がします。入場規制をしたおかげで会場内の人も多くなく、ゆっくりまわれたからでしょうか。一般では、開場から2時間たっても入場できない人の行列があったので（JAF･CONやコミケでも、2時間たてば並ばずに入場できた)、人によっては「さんざん並んで待たされたあげく、欲しいモノはみんな売り切れていた」ってことになってて、「JAF･CONの方がよかった」という人もいるかも知れませんが…。さて、モノの方ですが、今回の一番人気は、まずなんといっても「エヴァンゲリオン」でしょう。実物大「綾波レイ」（予価28万円！）からアダムのキーホルダーまで、ものすごい種類が出ていました。版権元からの規定で、「設定にないデザインはダメ」というのがあるらしく、オリジナルデザインの水着とかは着せられないみたいで、少し残念ですな。「ワンフェス」はゲーム関連のキットも多く、SEGAの『電脳戦機バーチャロン』は有名メーカーがこぞって製品化、完成品がジオラマ風にディスプレイされていたのでかなりカッコよかったです。一時期多かった『ストⅡ』と『闘神伝』は少なくなってきたけど、『ヴァンパイアハンター』や『K.O.F.』はあいかわらず多く、かくいう僕も「ハイデルン」に続いて「如月影二」をゲットしてきました。これが安くてデキがいいんですよ。

他にも『ソウルエッジ』の「ソフィーティア」とか、『バーチャファイター2』の「瞬帝」など完成度も高くて、塗装済みの完成品を眺めるだけでもかなり楽しかったです。最近の傾向は、造りやすいデフォルメキットが多いのですが、どうも有名キャラ人気にあやかって、正直「このサイズでこの値段かぁ」と思ってしまうキットも増えてきました。いいモノにはお金を出すのは惜しまないし、キット制作の苦労もわかるんですけど、買ったあとになんか気分がパッとしなくて…。んでも強化外骨格「零」2800円（サイズ・完成度とも文句無し！）とかもちゃんとあるので、まだまだ希望はあります。みんながんばってほしいです！



林田篤 プロフィール

よく電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。
良い友人たちに感化されて、一応キットを作る方向ではあるらしい。

ゲーム業界ウラのウラ
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーという肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。業界のことならおまかせの人です。

★電撃読者のための秋葉原講座～第2回　幻のゲームフェスティバル～

猛暑だった8月上旬に比べるとぐっと涼しい日が増えて、早くも秋を感じる今日この頃です。ゲーム業界でも既に年末商戦に向けて活動を開始し、色々な新作情報などが飛び交い始めていますね。

この夏一番の話題といえば、なんといっても東京ゲームショウ'96でしたね。私も、新交通「ゆりかもめ」で会場まで行ってみました。この「ゆりかもめ」というのはJR新橋駅と臨海副都心を結ぶ、高架を走る無人バスみたいな乗り物です。この高架が既設の首都高速やモノレールの上を通るためにハンパでなく高さがあります。なおかつレインボーブリッジで東京湾の海上を跨ぐので、眺めは最高です。これに乗るだけでもけっこう楽しめるので、まだ乗ったことのない人はぜひ一度お試しを。

東京湾を渡って臨海副都心地区に入ると、バブル崩壊のあおりもあって、すでに未来的なビルが立ち並んでいる地区と空き地ばかりの地区が交互に現れます。まだ空き地の部分にも道路等の施設が進んでいるのですが、建設中の道路が空き地の部分でばっさりと途切れています。これを見るといつも『シムシティ』を連想してしまい、道が途切れた先でアイコンをクリックすると「デンッ！」といって道路を作れるような気がします……職業病かな。

今回のゲームショウの最大の特徴は、初めてのソフトメーカー主導のショウであり、対象をユーザー中心とした点でしょう。これまでのゲーム展示会は基本的にハードメーカー主導型もしくは流通主導型だったので、「受注を目的とした新作ソフト」の発表会というのがメインであって、ユーザーはおまけとまでは言いませんがサブだったことは確かです。その証拠にユーザーデーと業者招待日では展示内容が異なるといったケースも多数ありました。それが今回はみなさんユーザーが主賓だったのです。

会場は「東京ビッグサイト」という未来的でかっこいい建物ですが、幕張・晴海といった老舗の会場と比べるとちょっと狭く、会場内はユーザーの熱気でものすごい暑さでした。このためメーカーがプレミアムで配ったウチワが大変な人気でした。人気声優さんのトークショウがあったジャレコさんのブースなど人気の高かった所は中に入れないほどの盛況ぶりで、営業さんが汗だくになりながらかんばっていました。そうそう、コスプレ大会などもあったので、アニメ系のマニアの方も多かったですね。この会場の盛り上がりを見ながらふつふつと胸にわきあがってきたのは「本当ならこれが秋葉原で開催できたんだけどな」という思いでした。

実は2年前、秋葉原を会場とした国際的なゲームフェスティバルの開催が計画され、実現寸前までいったことがあるのです。主催は秋葉原電気街振興会、後援は某大手新聞社・放送局・各種ソフトウエアの団体・官公庁、協賛にはゲームのハード・ソフトメーカーやパソコンメーカーがずらりと並ぶ本格的な物でした。会場は秋葉原の駅前広場をメイン会場とし、電気街の店舗のそれぞれがサブ会場となるという秋葉原あげてのイベントとなる予定でした。内容はコンシューマー機（ＴＶゲーム機）、パソコンを対象とした国際的なゲームソフトのコンペティションがメインで、会場ではあらゆる種類のゲームに触れることができるオープンイベント。映画でいえば「カンヌ映画祭」のような権威あるイベントをめざしたのです。

ゲームソフトのコンペティションは、他のジャンルの芸術のようにゲームにも権威ある賞が必要ではないか、ということから始まった話だったのです。ゲームソフトは文化に影響を与えるほど成長しましたが、それ自体は芸術的あるいは文化的な価値がほとんど認められておらず、制作者の地位も名誉もほんの一部の人を除いては全くと言っていいほど認めらていません。音楽でミリオンセラーに近いヒットを飛ばしたら超有名人でしょう？　それがゲームのプログラマーやデザイナーではほとんど名前すら出てきません。これではいつまでたってもゲームソフトが文化として認められません。

そこで国際的なコンペティションを行い、優秀なソフトを作った人たちをアーチストとして表彰する場を作ろうとしたのです。なにしろスケールの大きい話ですから、立ちあげるまでは大変でした。折しもバブル崩壊後で不況ムードも色濃く、どこでも「趣旨には賛同できるが、実現できるようなら協力する」といった程度で、興味は示すものの逃げ腰でした。私も準備委員として各メーカーさんやマスコミの根回しに駆け回りました。

ようやく某大手新聞社から後援の確約を取り付けたあたりから、話は一気に実現レベルへと好転しました。コンペティションの審査委員もRPGの大家を委員長に、映画監督・大学教授・有名イラストレーター・海外のジャーナリストとそうそうたるメンバーを集めることができました。都内の有名ホテルでプレス発表を行い、一部の新聞・雑誌には告知記事も載ったので見た方もいると思います。

実行段階の直前まできたところで、運営サイドとして参加していた超大手広告代理店が手配の段取りに破綻をきたし、開催期日の延期を申し入れてきました。相当タイトなスケジュールで進めていたので、運営の組み直しができず、ついにこのイベントは幻と化してしまいました。■もし、このイベントが実現していたら、ゲーム業界全体が変わっていたかもしれないと思うと、とても残念です。

イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

さあ！　そろそろ本腰入れて勉強しなくちゃいけません。受験生だったらね。でもなんとなくハガキ。どうしてもハガキ。困っちゃうくらいハガキ。結論。受験よりハガキ。ダメでごめんなさい。

奴隷の Dorei-no-do

ＰＳの奴隷は何も考えていないハズなのにプレイステーション、またはゲームのためにお金を使っている貴方にお送りする、究極人肉突撃汎用兵器型読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れれば、そりゃステキ。フハフハフー。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのってかなり燃えるデスよ。燃え萌え。

うぉお、奴隷シャワぁー。今日から「DPSど」って呼んでくれ！　どんなに世間に冷たくされても、そんな貴方と励ましあうために、強力11ページでお送りしております！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週で月刊時の約2倍！　なんだかハガキがたくさん載せられるので、嬉しくてしょうがありません（これホント）が、ハガキが足りなくなったらどうしようとちょっぴり不安だったりします。でもきっと、信じられるいつかのために涙を流し、はいあがる読者様がいれば大丈夫。一緒に何かをつかみますのです！……って何？

母さんは知らない濃い話を熱く語り合ってみませんか

▲岡山県　のぶすけさん：次はロリ。なかなか読みが深いかもしれません（笑）。

▲愛知県　カシューさん：最終バージョンじゃないですけどなかなかでした。

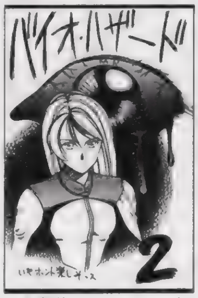
▲埼玉県　TERAさん：シナリオ、シリアスなんでしょうかねぇ？

▲新潟県　りるひなさん：少し悲しいかもしれません。何となくですが。

▲千葉県　木村吉伸さん：機械の身体って……？　テツローに聞きます？

▲大阪府　筧智也さん：15歳くらいでもカッコイイかもしれません。髪切る？

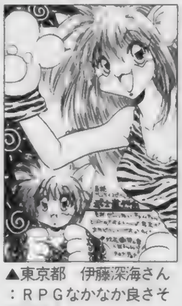
▲青森県　児玉啓太さん：買っても良いかもしれません。デキよいですよ。



▲北海道　ベンジャミンさん：女の子、警官じゃないんですよね…ワクワク。

▲東京都　成瀬祥雄さん：お姉さんと力を合わせてゴゴッゴー。移植は？

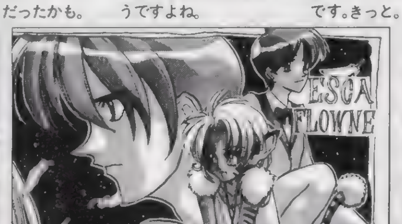
▲大阪府　LINDAさん：そうですねぇ。それだけでOKだったかも。


▲東京都　伊藤深海さん：RPGなかなか良さそうですよね。

▲神奈川県　寿々さん：謝るところが大きな違いです。きっと。

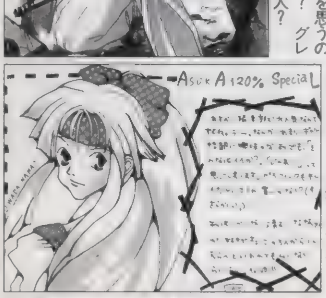
▲兵庫県　薮田晶子さん：魔法使いTaiでしょう。ビデオ屋さんにGO！

◀宮城県　一郎あきらさん：ぼっちゃんは何を思うのでしょう？　グレミオは旅人？

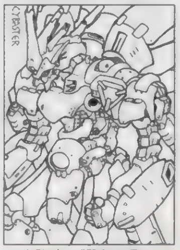


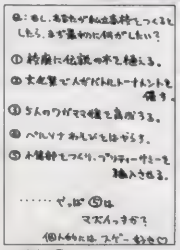
▲秋田県　市藤にたかさん：1話からとばしてますからねぇ。でもどんなジャンルがいいです？

◀三重県　山本京一MADさん：パンツは、はいてないらしいです。まあ、昔の人ですから当たり前かもしれません（笑）。



◀京都府　ソウル009さん：格闘ゲームとしてOKでしょう。アクセスはちょっと遅いですが。


▲大阪府　雨宮五月さん：カッコイイです。「新」には出ないんですよぉ。


▲高知県　かりんとさん：まずくないですけど、砂沙美ちゃん探すのが…。

▲神奈川県　哲田すなさん：ことぶき先生の絵がいいです。そろそろ。

「どんなにガンバッてもうまくいきません。「DPSど」は人生相談コーナーではないのでどうしようか迷ったのですが、ちょっと相談させて下さい。大学受験に失敗したのを皮切りに、専門学校入試、資格試験など、全部で7回の惨敗を味わいました。まあ、それだけなら良かったんですが（泣）、彼女にも振られ、田が亡くなり、もうトホホです。……ガンバったんですけどねぇ……PSソフトは一切買わず、TVも見ず、娯楽はDPSを読むことだけ。涙が出てきそうです。そうすればいいでしょう？　いや、どうしましょう？」滋賀県　長橋八つ橋さん：

普通の人生相談なら、厳しく突き放すのかもしれませんけど……まあ「DPSど」はそんなコーナーではないので（笑）なぐさめたいと思いますです。がんばったよね。本当に。きっと運ですよ。運。ついてなかっただけ。……こうして文字にするととても軽くなっちゃうけど、今こうしてこの文字をワープロで打ち込んでいる瞬間は、真剣にそう思っています。経験はすべて貴方の未来のタメのエネルギーになるハズです。自分が楽しくて、そして周りの人も楽しくなるように（その方が楽しさも倍増だから）ガンバりましょう。やれるハズです。必ず。自分の好きなモノを好きとハッキリ言える、奴隷仲間（いやん）ならデキるはずです。

「うちのクラスは外見カッコイイ男子が多い（ジャニーズ系とか）んですが、ほぼ全員『ときめき』経験者です。なんだかあのソフトで、デートとかいろいろな知識を仕入れたヤツも多いみたいです。だから、休み時間は諜報合戦。Aさんの好きな食べ物は？とか、Bさんの好みは？　なんて聞きまくってます。好雄くんがいればよかったのにね（笑）。ゲームと違うのはHな関係になることくらいかな。え？　18禁？　愛し合う2人に障害はないのでした」兵庫県　けくおのとりQさん：

楽しそうでいいですよね。『ときめき』のような恋愛の始まり方って。昔はポパイとかホットドッグだったのが今はゲーム。まあ、それが時代なんでしょうね。Hは……マンガとかでそっちの知識もあふれてますしねぇ。でもあまりムチャはしないでね（笑）。

「カレーが好きです。ね？　電撃には床部があるそうですが、ボクラはカレー部やってます。外でカレーは楽しいのだ」神奈川県　なっきーさん：

外でカレーを食べる部ですか。OKです。イチローって感じですね。外での食事はおいしいんですよねぇ～。ハンゴウ使って御飯炊いたりして。ありがちですがバーベキューもお薦めです。

ロボコン0点な人

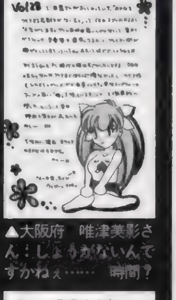
見出し募集中

今回もスペース同様文字増量で読みにくいなーの巻　（ほ）

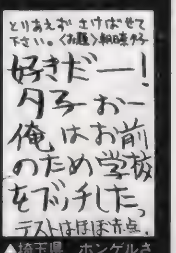
奴隷のページの校正はいい加減だと思っている人も多いでしょうが、実は違うんです。奴隷のコーナー内で文字等のミスをした場合、ライターへの見せしめのため、そのまま掲載されてしまうのです。前号のロボコン0点も、途中で切れているように見えて実は端っこの方にはみ出してます。おまけに見出しを書き忘れ、またも（魔）に勝手に書かれてしまいました。屈辱です。しかし、私は見出しを考えるのは疲れました。そんな訳で募集します。採用の賞品は出ませんが、（魔）に頼めばポイントくらい出してもらえるかもしれません。

さて、今回はいつものごとく近況です。先日、ワンフェスに行って来ました。最初は会場の狭さにびっくりしましたが、適度な入場制限のおかげでのんびり買い物できました。やっぱこういうイベントは朝早く行くもんですね。午後の混雑ぶりときたら、そりゃあひどい有り様でした。ところで、冬フェスでは『あすか120%』関連のフィギュア（特に四季鈴）を出展するぜ！　と、いうディーラーさん（プロ・アマ問わず）、あらかじめ編集部にご一報下されば、当日速攻で買いに行きます

キミがラクするためにポイントはあげられません。ダメ。自分で書け。（魔）


▲大阪府　唯津美影さん：しょうがないんですかねぇ……　時間？

▲東京都　ぷーりんのしっぽさん：それがステキな合い言葉



▲埼玉県　ホンゲルさん：ちょっと取り返しはつきません

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてます！　超お待たせですが。次の決算がいつになるか現在未定。でもチャレンジする価値はありますよ！　どうです？　奥さん！

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

最近女子プロにちょいと興味ありです。というか、正確には全女の府川由美に興味があるという(笑)。他には「カレー上手」のCMのコにも注目。CM美少女は要チェックや！(中)

こういう仕事をやっていると、記事のために担当のゲームを死ぬほどやり込む一方、仕事を離れてゲームをする時間がなくなるんだよね。だから、途中までプレイして結局クリアしないゲーム、買ったのに一度もプレイしてないゲームがいろいろあるんですわ。最近でも、『NOёL』やSSの「スーチーパイⅡ」は、いまだに遊んでないもんなぁ……。くそぅ、俺はこのまま、愛する岡野由香と言葉を交わさずに終わってしまうのかっ！(笑)

まあそれはさておき、一方では時間が経ってもちびちび遊んでいるソフトもあるのよ。「DALK(ダルク)」っつーHゲーもそのひとつで、なんと初プレイから約３年半経ってやっとエンディングに！　このゲームは、主人公と女の子計15人を育てて先に進むだけの単純なRPGだけど、そのぶんなにも考えずにダラダラと遊べるんだ。アイテム集めの要素や地下1000階(！)の裏ダンジョンなど、キャラ育成は『ウィザードリィ』級の楽しさだしね。あとは女の子との仲によってイベント発生したり、シナリオが変わったりすれば完璧だったかな。……む、それってＦＸの「ブルーブレーカー」と変わらんのでない？(笑)

▲秋田県　まいまいさん：スタリオンさんは神歩法の使い手ですし。

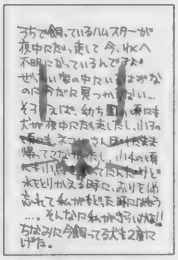
▲東京都　大宮ゆうさん：「96」でも大活躍。新キャラもいいですけど。

▲岡山県　のぶすけさん：自分の中の違う自分らしいです。

▲茨城県　まみこさん：あやされたい。確かに。あやされたいです。

▲福島県　花中島マサ子さん：サクラに桜。いいと思いますが（笑）。

▲東京都　かりゆしおきなわさん：着替え中。遠くのゾンビがなんだか○。


▲岩手県　ＰＲＯＭＩＳＥさん：動物にきらわれがちなんでしょうか？

▲神奈川県　ちゃたろうさん：でも彼女、僧侶のような気も……。

▲佐賀県　和泉・Ｋさん：亀甲のようでそうでないのでまだ甘いそうです。

▲京都府　ソウル００９さん：ドレスが可愛いです。マスターも○。

▲三重県　ＢＬＭ－ＭＡＤさん：いつもはおとなしそうですもんね。

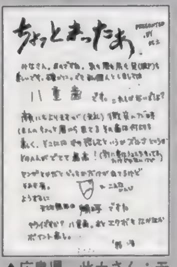
▲東京都　フローレンスさん：出そうです。本当に出そうだから怖いです。

▲青森県　児玉啓太さん：編集部でもファンは多いです。パイン。

▲熊本県　タローっちさん：男性はみんな好きだからです（仮）。

▲千葉県　小泉英夫さん：タイトルでそそられるのって大事ですよね。

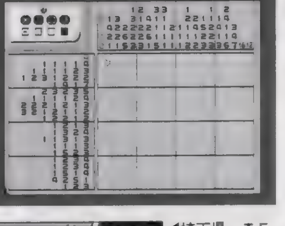
▲長崎県　虹のペンギンさん：大きくなったらできますよ。ヤリ放題です。


▲広島県　此土さん：モミ毛がいい人もいますから。ＯＫです。

▲愛知県　倉里広也さん：カッコイイおじさんはなかなかいないです。

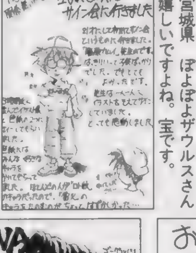
特選！お絵かきロジック

東京都　佳月ひろさん：超ステキなお絵かきロジックが届きました！あまりにステキすぎるので、佳月ひろさんには15ポイント贈呈の上、こんな囲みまで用意してみました。答えは次号で発表するのです！



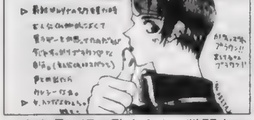
◀愛知県　ＪＬＤさん：「源平」デキはあのままです。買い？

◀富山県　はせぷーさん：どうせなら鼻血も欲しかったかもです。


◀宮城県　ぽよぽよザウルスさん：嬉しいですよね。宝です。

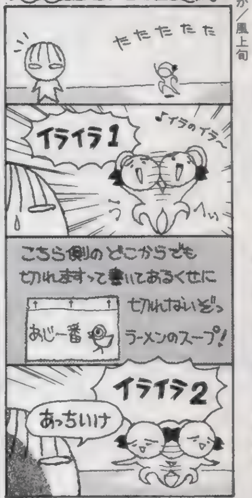
◀千葉県　稲村かほるさん：特にメグメグは……すいませんっ！

◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：見ました。やっぱりそうだったんですねぇ（トホ）。


▲青森県　児玉啓太さん：戦闘中のかけ声ですけど、声でまくりますから、うれしいですよ。かなり。

▲愛知県　さちぺーさん：ＲＰＧがいいですよね。これまた戦闘でしゃべるヤツ（ソレばっか）。

さるかにハムぞう　まんが／風上旬



●ゲームライター養成講座

「ゲームライターってなんで東京近郊に住んでないとダメなんですか？」鳥取県　飽貫頭ヒヨドリさん：

前にも似たような質問がありましたが、今回はさらに詳しくお答えしましょう。

①：編集部が東京にある（印刷所の営業所が東京にある）。

②：メーカーさんにサンプルロムを借りてプレイするのは記事を書くライター１人だけでない（つまり貸し出せない）。

③：打ち合わせが電話とＦＡＸだけなのはかなりキツイ。

と、まあこんな感じでしょうか？　新人のときは特にです。

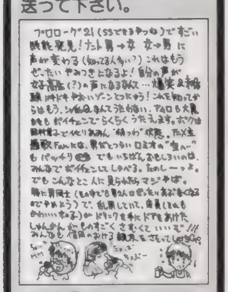
●新企画！「プリクラＱ」

プリクラで笑える写真を撮って、ハガキに貼って送って下さい。みんなにスゴイと言われるイカスシールを大募集！

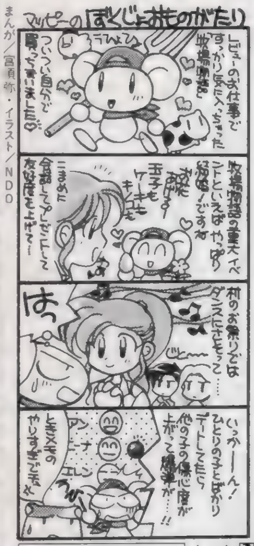
へたくそ王＆カラオケGOハガキ募集中

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×です（笑）。

「カラオケGO」も地道にハガキ募集中です。カラオケで楽しかったこと、好きな歌なんかを書いて送って下さい。


▲広島県　たいにゃんさん：本当に女の子の声ですよね。

DPSどでは住所不明者の探索を6月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（3カ月も過ぎているっていうじゃないですか。ガーン）発送までは猶予を下さい。心からすまないと思っているので、許してください。ちとサービスします。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いて下さい。ヤルでし！



まんが／宮希・イラスト／NDO

ランキング発表

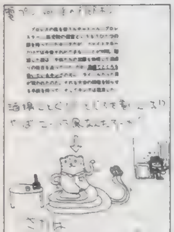
190：TERA
185：祥人
160：楠本由貴恵
160：ごぢうり
150：矢渡
145：雨宮五月
135：288
120：貞雅
115：一郎あきら
115：唯津美影
115：りるひな
110：小栗徹也初号機
110：小泉英夫
110：多奈竜
110：まいまい
105：湖山たみ
100：佳月ひろ
100：ジョリ谷ピンタ
95：近江せにょ
90：幻夕貴
85：貴沙羅ゆう
85：咲羅
80：おさP
80：しまづやひち
80：ちゃたろう

●75：AKIRA・A、安倍茂樹、伊藤勇太、稲村かほる、柏田秀紀、つくば山、乃亜、HAL1000、まみこ、夜野小太郎、●70：青い優、鳥、中重仁里、響奇魂、●65：木村吉伸、寿花丸、のぶすけ、桃亀イリヒ、よしかーひろみ、●60：伊藤深海、オーラちから、司基とも、ズバットPS、月子、ヘルカオス、八代、よしかづ、●55：片羽昭、邪ダンディ、高丸じえ、DDT、にゃんにゃんとやら、猫田・W、幡田忍、ベンジャミン、ゆうき良、●50：いずみ16、おろしや　だいこん、毛の雲、児玉啓太、椎名奈々、信乃、砂之介、武志かづみ、橘佳珠沙、TOMY、●45：R・ジャジャ、あゆむ、有見翼、市藤にたか、ウニマル、M−MASTER−ZX、からくり蘭丸、苦紗美丸、GRU、紫狼、橘りくあ、成瀬祥雄、はせぶー、比土、宮本順

◀北海道　鈴城芹さん：パズルは楽しいです。BGM生歌ですし。

◀熊本県　しまづやひちさん：どうせならですよねぇ。『Ⅱ』も。

◀大阪府　雨宮五月さん：性格ムチャクチャですから。でも姉さん。



◀愛知県　さちベーさん：和風な酒場ですね。酒、もってこい！

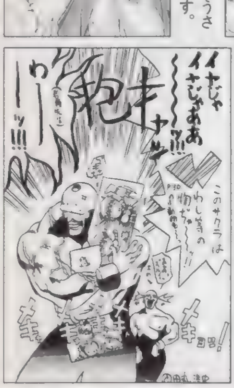
◀埼玉県　葉月明夜さん：就職決定おめでとうございます！

◀静岡県　XYZさん：酔うと饒舌になったりして。

◀群馬県　いずみ16さん：うさうさですしね。しょうがないかもです。

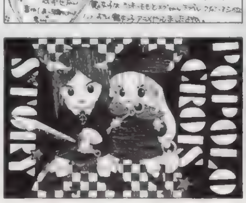
◀埼玉県　虹の先さん：大事です。一枚入魂。いつも全力投球。

◀福井県　明石弥生さん：堅そうですよね。彼女の髪。



◀東京都　ヘルカオスさん：え……っとその……つまり、前々号のサクラと小動物が忘れられない身体になってしまったと(笑)。感じてしまっていると。そういうことですね（チョホー）！

◀愛知県　たけだみゆきさん：それにセーラー戦士系もいれたら大変な数になると思います。変身変身。



◀愛媛県　八代さん：よく動きよくしゃべる。ほのぼのした世界観とストーリーがプレイしてて　なのでした。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは9月20日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされた女の子ローチィン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからないボクこと主人公のラムダス。お互いに弱い部分を見せあったせいか、前よりも解り合えたような気がしている2人だったが…。そして……目の前に巨大なロートハランの塔がそびえ立つ。そこに隠されている、「森の民の秘密を消しさる」ためにボクラは再び歩き始めた。

「こんな子供にぃッ！」

軽甲冑で身を固めた騎士がブロードソードを振り下ろす。

キィン！

ボクの魔法障壁はかなりレベルの高い騎士の一撃をあっさりはねのけた。騎士の顔にはものスゴイ動揺が見て取れる。確かに……普通魔法障壁は、魔法に対する壁であって、直接攻撃にはほとんど役に立たない。ましてや両手振り下ろしの重い一撃をはね退ける程の力なんて……聞いたことがない。

なんて騎士が驚いている瞬間、右に動いていたローチィンがナイフで頸動脈をかき斬った。

「あたしも一緒に守られてるのね……なんかスゴイ」

やっと……自分の力がコントロールできるようになってきたような気がしていた。心を静かに落ちつけると色々なことが染み込んでくる。隣にいるローチィンのこと、足元に止まった小鳥のこと、草のこと森のこと。そして塔のこと、騎士のこと。

「敵は塔を囲むように配置されているみたいだ」

「そんなこともわかるの！？」

「比較的楽なルートを行こう」

術士は力に溺れないように注意しろとよく言われた。その意味が今はとてもよくわかる。慎重に。扱えない力は確実に自分に返ってくる。ボクは精神制御の呪文を呟きながら歩いた。

戦いが始まろうとしている。少なくともボクの体験したことの無い量の血が流れ出そうとしている。

和歌山県　ながらしんきさん：

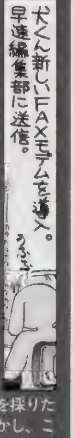
◀東京都　祥人さん：彼女の心が……。イメージイラストも大募集中！

ハードの神様の犬

マジですか？　そんなにRGBモニターほしいの？　5インチですよ5インチ！　ノリノリマシーン買ってでも欲しいんだから、そうとう興味あるんだろうなぁ。オレもノリノリマシーン欲しいから交換しましょ！　OKよ〜ん。　(犬)

予想外の応募数に戸惑っていますが、「私も「こどちゃ」好きです」って人で、モニターを大事に使ってくれそうな方と交換したいですね。当選者は、独断と偏見の塊（笑）で選ばせてもらいます（許して）。ちなみに、応募のハガキは8月末日着でメ切。当選した幸福（？）な方は、次号このスペースで名前を発表し、犬が個人的にお便り（交換方法記載）を送るんでお楽しみに。ただし、間違っても編集部に問い合わせるのは遠慮ください。バイトのSクンは、TELの応対が恐いから（嘘）（笑）。ま、あくまで個人間での交換ですから。ネ！

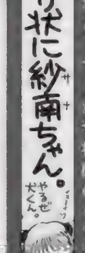
チト話題を変えますが、前号でもふれた「天地無用 in LOVE」のLD。音がチョ〜スゲェ〜！　オレが所持している192枚のLD（200枚到達間近。ヤバイ）のなかでも1、2を争うかな。ドルビーデジタル（AC−3から名称変更）対応のアンプは持っていないんですけど、従来のドルビーサラウンドでも迫力満点。脳髄から腹の底まで響く重低音。[illegible]ロレンジも[illegible]うことナシ！　機材もスタッフも豪華なだけあって、さすがです。コレ聞いちゃうと、他のソフトの音がチープに聞こえるから怖い。あぁ、ドルビーデジタルのアンプ欲しいなぁ。YAMAHAさん、もうチット安いドルビーデジタル＋CINE DSPのAVセンター出して！「ジェネレーションズ」もドルビーデジタルだし…。ギャー、スゲー欲しいぃぃぃぃっ!!



★真剣企画　〜次世代PSはこうしてぇ〜ん♥①〜

ソフト供給が振るわないために、爆発力のないN64も、ハードのポテンシャルは高いだけにソフトが揃いだしたらチト怖い。ここは負けずにPSも……ってことで、“理想”と“現実”の2パターンから考えた“すごいPS”（そのままやんけー！）を勝手に想像しちゃおうという企画。まずは、コストを無視した無謀な“理想”からイってみよぉー。

ハードウエア全体のアーキテクチャは、マイクロプロセッサ負担型ではなく、それぞれの特殊処理をCPU外の専用演算器で行う分散独立処理を採りたい。なおかつ、パワーのあるCPUも。しかし、これじゃN64と大差ないから、数ランク上のスペックと独自性を出さなきゃね。



え〜と、CPUはRシリーズの最上位プロセッサであるR10000を使って……とイキたいけど、それじゃあまりに素人くさいので、ココはいっちょ風変わりなモノを選んでみたい。そこで閃いたプロセッサが“PowerPC615”だ。ハッキリ言って、ゲーム機向けのプロセッサではないけど、PowerPCとX86（インテル系のプロセッサ8086〜Pentiumなど）のコードを両方実行できるという変わり種だ。ただし、R系のコードは実行できないから、ハードとしての互換性はまったくナシ。ま、新たなPSってことです。で、615を使ってチョベリグなゲーム機としての顔、PC／AT機としての顔、PowerMacとしての顔を持たせて、一台あれば事足りるマシーンにしちゃうワケですよ。そんでもって……スペースがないから次号に続く（私事が長い？　ハハ〜ン）。

あんた前号がとうとつだった償いは？　続いちゃうし（魔）

今はこれだと思うのです

有明で開催された“東京ゲームショウ”に行って来ました。もちろんお目当ては、SS版の「バーチャロン」。今回は、マニアの目から見たSS版をレポートします。　(さ)

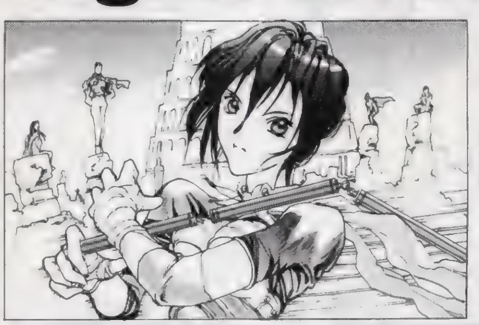
さすがに人気で、30分ほど並んだのちに初プレイ！　まず感動したのは、専用のジョイスティック。2本レバーのものなのですが、ゲーセンのVS筐体よりもやりやすい。ちゃんとジャンプできるし、キャンセルも思いのまま。ボタンも押しやすく、これは合格点です。肝心のゲームの移植度ですが、現在50%の開発状況にしてはかなりよく動いていました。ただ、ボムの画面効果が荒いメッシュで処理されているため、見た目がかなり美しくない。バイパーⅡのS.L.C.もイマイチで、やはりSSは半透明処理がムズイのかなぁ。まだ30フレームで動いているのか、かなりコマ落ちのように見えたけど、「ファイティングバイパーズ」のように、最後には60フレームで動いてくれることに期待。まぁ、SSでは絶対に移植はムリだと思われたゲームだけに、よくぞここまで似せれたなぁと感心、感心。さ、今日もゲーセン行くぞぉ！

いつになくマジメ。ね。エライ。役に立つし。

男の人で痴漢された人の話が載っていましたが、実は私、痴漢したことあるんです。というか……襲ったというか……。とんでもないですねぇ。今考えると。友だちのね、弟で、ものスゴクカッコイイというか可愛い子がいて（当時中2）、その友だちの家に泊まってたら、お酒飲んじゃって（当時私18歳・未成年の飲酒は禁止されています）、3人ともベロベロになっちゃって、いつの間にか弟くんのパンツ脱がしてて、彼は泣いちゃうし、でも私と友だちはイロイロいじっちゃうしで、大変でした。おしまい。大阪府　舞さん：

※なんだか２号続けてこのページの「奴隷のど」は書体がちがいますが……はまってるのでよしとします。
我ら電撃床部は８月31日の「あすか 120%」ゲーム大会に出場しました。７月の大会の雪辱を晴らすため、命を賭けて挑んだが結果や如何に！　とは言っても、この時点ではまだ行く前なのでわかりません。というわけでその後の結果は次号でお知らせします。コッソリ告白すると実は、私は大会よりも当日販売される限定「あすか」グッズの方が気になったりしてます。前回２万も使ったユカマン同様、私も買いまくるでしょう…たぶん。それにしても「あすか」はなかなか飽きませんねえ。まったく。早く「2」が発売されないかなあ。　(う)

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントプレゼント！　冒険初心者のみなさん、ハガキを書いてみない？　(魔)

手軽に参加したい人が読む所

HP / つよさ / かしこさ / すばやさ / こううん	全部値を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ６文字まで
職業：①、②、またはA～S	条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！

あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回募集するクエスト17は大陸最大の都市とも言われるオフェーリア王国の首都、オルベリアでの誘拐事件の解決。豪商アッパダブア家の１人娘が誘拐されました。犯人の目的はお金……のように見えるのですがなにかウラがありそうなのです。隠密になおかつ敏速に犯人を捕らえ、人質の命を確保しなくてはなりません。質問に対する選択を以下の３つから選んで下さい。①「そんな卑怯な要求は受け入れられない！」、②「わかった要求をのもう」、③「……」無言でウラから手を回す。数字を能力値とは別に記入してください。記入のない場合はランダムで決定されます。

締め切りは次号（31号）発売日の９月27日（消印有効)。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「ＤＰＳど17」だけで大丈夫です。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなりました。なので、今回の募集分は次の次発売の32号発表となります。わかりにくいので気をつけてね。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★
第31号　９月27日発売号（第28号発表＋第34号分募集）
第32号　10月11日発売号（第29号発表＋第35号分募集）
第33号　10月25日発売号（第30号発表＋第36号分募集）

今回のあて先は「DPSど17」

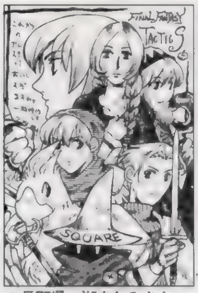
もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

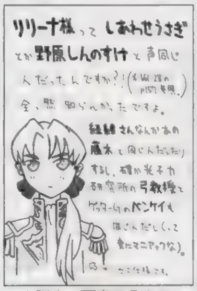
戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは27号募集分の発表

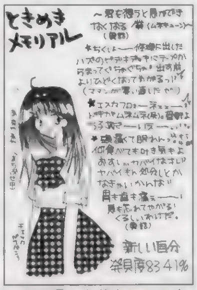


▲長野県　湖山たみさん：スゴイボリュームにも、なるんですかねえ？

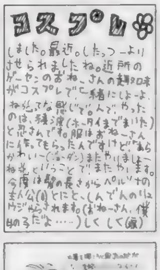
▲愛知県　碧奇魂さん：サクラ１人でザコキャラ（？）500人分ですか？



▲大阪府　雨宮五月さん：知ってびっくりなのが声。みなさん役者ですし。



▲高知県　寿花丸さん：身体は気をつけないといけません。絶対です。

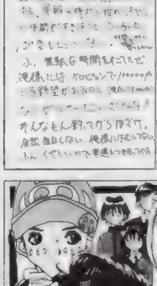


◀東京都　炭素分子さん：強制コスプレ。なんとなくトホホな感じ。

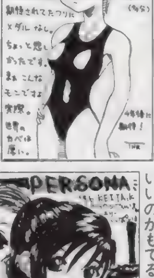
◀東京都　清和日和子さん：かーくんに会いたい……？

◀秋田県　丸岩小人さん：どうしようでも可愛いからＯＫです。

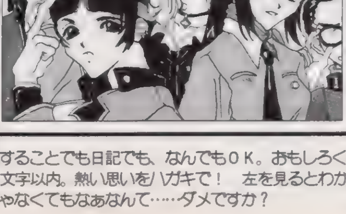
◀香川県　安倍茂樹さん：……いいこと考えてるんですよね。



◀茨城県　Ｂ・Ｂけんぢさん：くやしさが全てのはじまり。



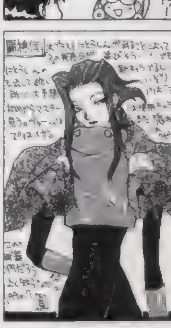
◀神奈川県　多奈竜さん：怒ってるでしょうねぇ。出さないと。



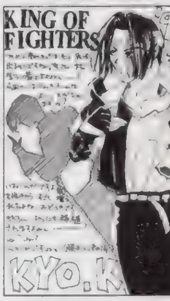
◀青森県　児玉啓太さん：ブラウンの人気高いです。やはりかっこいいのがもてる理由？

電撃Chokyoshi

まんが／さいとうつかさ・イラスト／C次郎



◀神奈川県　貞雅さん：そろそろちゃんとストーリー考えて欲しいです。タカラさん。



◀京都府　つくば山さん：移植されますよ。きっと。秘書いいですよね。

◀愛媛県　八代さん：Ｈなしというアレンジがどうなるかが、一番気になるところです。

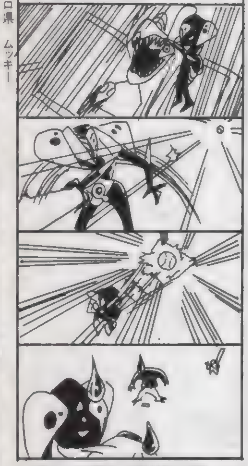
◀大阪府　唯津美影さん：初心者のための麻雀講座、なかなか好評だったのでした。ちょっとムズイですしね。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は２１０以上、２２５文字以内。熱い思いをハガキで！　左を見るとわかるように、さんざん書いてるのに、危ない話コーナーになりつつあります……ソレはソレでＯＫなんですけど……それだけじゃなくてもなぁなんて……ダメですか？

最近、コミケなどで「あすか」の同人誌を見かけて、ふと思いました。電撃床部のメンバーで1冊つくれば、熱いモノができるのではないだろうかと。個人別キャラ分担を実施しているので、担当キャラの掘り下げも深いし。まぁ、大会で優勝できるほど強いわけでもないから説得力があるのかどうかは疑問ですが。それでも、部活（電撃床部の活動の1つは、「あすか」で精進することなのだ）は継続中なので、スキルアップはしてます（独自の俺コンボを習得するとか）。そんなワケで楽しいゲームなだけに続編に期待しちゃいますよね。（ち）

使徒、野球

まんが／山口県 ムッキー

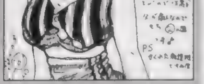


Nights of Knights

クエストナンバー14発表 27号募集分

さあ、今回のクエスト14は戦争イベントです。①：武のガラリア王国：既に滅んだ大ガラリア王国の第2王子カーディッシュ3世の治める国。立憲君主制。軍事力比20。②：シュレニオール商業都市：完全共和制の商人の国。軍事力比10、ただし全軍最新武器を装備。③：ダルニア帝国：今回の戦争の原因となった国。専制君主制。雷帝ダルニアスによって3年前に起こされた新参国。軍精鋭の能力値はずば抜けている。軍事力比30。長期戦には向かない重機兵が主力。という3国間での争いでしたが、結構互角の勝負となりました。そして結果は……②のシュレオニール商業都市の逆転勝利！ 戦力差を跳ね退けての勝利でした。最新武器による攻撃力の高さが勝因かな。

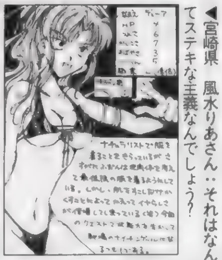
MVP



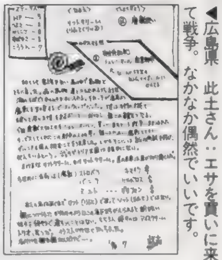
▲北海道 長井みちるさん：今回のMVPは拳法家のこの方です。ナイチンゲール＋ジャンヌダルク。しかも拳で語り合える！ 設定がなかなかイカシテてステキです。続々出てくる敵の攻撃を、素早く動いて避けまくったのが勝ち残った大きな要因といえるでしょう。やはり、当たらないことは最大の防御なのです。ドキドキしちゃいますけどね。

▲京都府 紫狼さん：趣味（笑）で耳をつけるんですねぇ。

▲茨城県 まみこさん：ちょっと弱いかも知れません。小さいし。

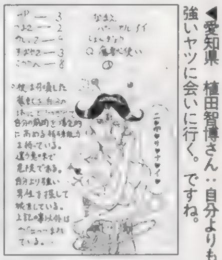


▲宮崎県 風水りあさん：それはなんてステキな主義なんでしょう？

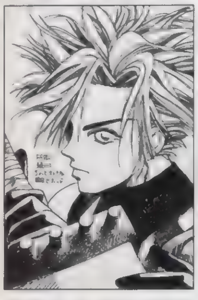


▲広島県 此土さん：エサを買いに来て戦争。なかなか偶然でいいです。

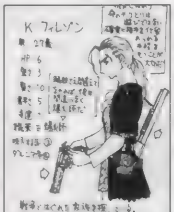
▲福岡県 小糖雨さん：HPとつよさーはいくらなんでも……。



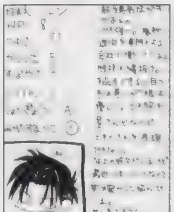
▲愛知県 植田智博さん：自分よりも強いヤツに会いに行く。ですね。



▲埼玉県 toricoさん：クラウドくん21歳ですから。イロイロありました。



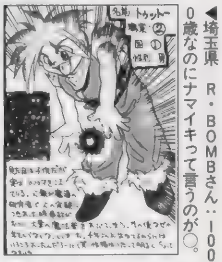
▲神奈川県 皇R玲司さん：そうです。爆火師は鉄砲も使えます。



▲北海道 マヨネーズ・ガールさん：会社ですか。竹屋？

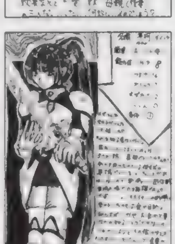
▲北海道 ゼクア・スミスさん：賭けのために命を賭ける！ のです。

▲山形県 RUNSさん：巨乳ちゃんっていう呼び方がステキです（笑）。

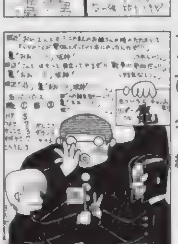


▲埼玉県 R・BOMBさん：100歳なのにナマイキって言うのが○。

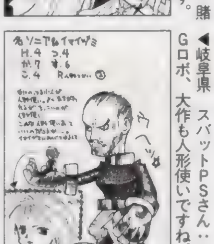
▲愛知県 ゆきのさん：ほとんど運ですしねぇ。コツもあるらしいですけど。



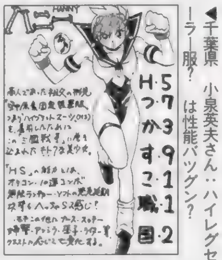
▲新潟県 彩都さん：運はかなり悪いですね。それはそれは……。



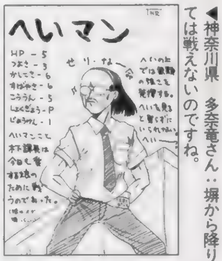
▲北海道 さまんやさん：学ラン着てる上に3人で1組。



▲岐阜県 スパットPSさん：まあ、Gロボ、大作も人形使いですね。

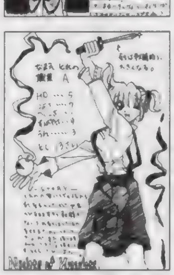


▲千葉県 小泉英夫さん：ハイレグセーラー服？ は性能バツグン？



▲神奈川県 多奈竜さん：塀から降りては戦えないのですね。

▲熊本県 しまづやひちさん：急速に歳をとってっていうのが…？

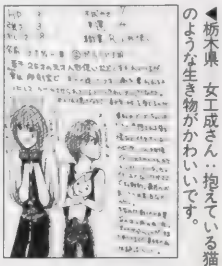


▲青森県 児玉啓太さん：果物ナイフとして使っちゃダメのような……。

▲愛知県 暁夏子さん：HPとかしこさが……お気の毒です。

▲大阪府 パピーさん：付きまとってたんですか……。

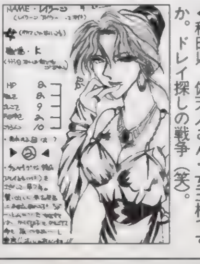
▲神奈川県 ちゃたろうさん：エルフでも気まぐれで勝手な年寄りは……。



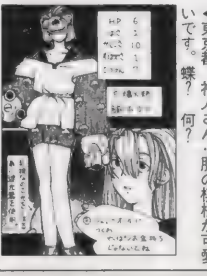
▲栃木県 女工成さん：抱えている猫のような生き物がかわいいです。

▲愛知県 碧奇魂さん：ぶつんじゃなくて斬るような……。

▲北海道 ゼクア・スミスさん：拳法家も武器は使います。



▲秋田県 傲天人さん：女王様ですか。ドレイ探しの戦争（笑）。



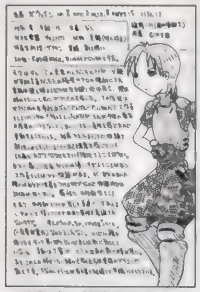
▲東京都 祥人さん：服の模様が可愛いです。蝶？ 何？

▲宮城県 瀬川真琴さん：女でも強い人は強い。修練厳しいでしょうけど。

▲千葉県 稲村かほるさん：まだまだマンガの人気は高いわけです。

これを書いているのは8月下旬。31日の「あすか」大会まであと？日と迫り、編集部では連日特訓を兼ねた「あすか」対戦で再び盛り上がっております。しかし、私は前回の大会以来一度も遊んでおらず、指はなまる一方です。そうそう、大阪府のぶらすたぁぜのんさんから、可莉奈のアドバイス頂きました。有り難う御座いました。でもこの調子ではきっと大会はボロボロでしょう。まぁ別の可莉奈使いの方が優勝してくれるのなら問題ないですけどね。というわけで全国の可莉奈使いの皆さん、頑張って下さい。（ほ）

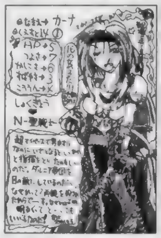
大人気不定期連載、電撃サターン！　お久しぶりの大復活！　すいませんご無沙汰で、書くネタがないときの救済企画の本コーナー、久方ぶりにお届けします。「電ＳＥＸ」あたりからネタを仕入れればおもしろいんだろうけど、だったらこっち買ってと言われそうだしねぇ。「下級生」が『ドラナイ』より早く出そうとか、「バイパーズ」にデ？？モードがあるとかぐらいしか、今のところおいしいネタはないですね。ＳＳは９月は良さげなソフトが多いから、まぁ楽しみです。『わくわく７』の移植も決まったしＯＫですな。　（ち）

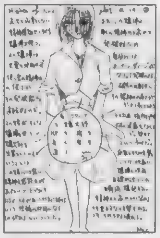

▲大阪府　雨宮五月さん：リスクの大きい仕事を選ぶのはヒーローの宿命？

▲東京都　清和日和子さん：つっこみ用のハリセンは武器にもなりますしね。

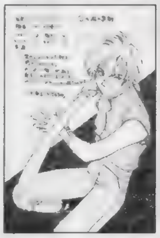
▲東京都　司馬マサキさん：弟の設定がかなり、かわいそうで……。

◀石川県　片羽昭さん：正統派な聖騎士タイプといえるでしょう。

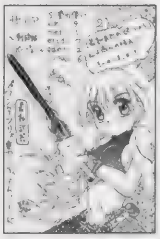

◀静岡県　えんぜるぼーいさん：殺されたから、からでーすか。

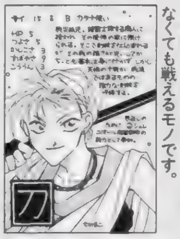

◀北海道　猫崎律令さん：疲れると眠ってしまうとか？

◀北海道　TOMYさん：人形が引き起こす事件……ありです。


◀群馬県　藤谷圭さん：人を殺すのって重いと思うんですけどね。

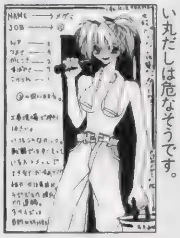
◀埼玉県　TERAさん：声が渋すぎます。女の子なのに……。

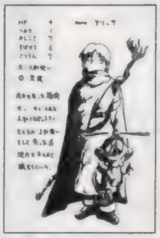

◀大分県　ませんさん：どうしてミディアムなんでしょ？


◀宮城県　瀬川真琴さん：基本はなくても戦えるモノです。

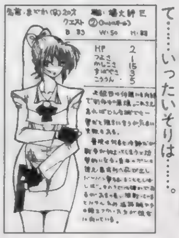
◀栃木県　東沙都美さん：ジッパーの感じがギュー。

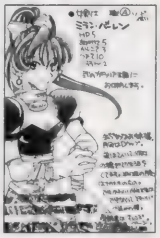
◀茨城県　猫太・Wさん：生徒さんがカワイスギです。


◀青森県　児玉啓太さん：おっぱい丸だしは危なそうです。


◀埼玉県　霞のMさん：人形の壊れ方が○。戦争です。

◀茨城県　駒込ぽんさん：猫のブリーダーはちょっと弱そうです。

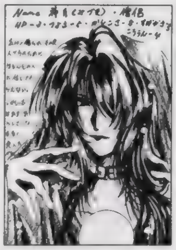

◀山形県　RUNSさん：原爆って……いったいそりは……。


◀大阪府　鈴乃谷凪宮さん：かわいい料理というと…プリンとか？

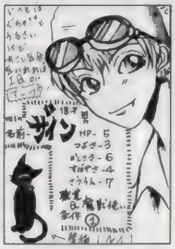
次回は第28号の結果発表！

◀東京都　佳月ひろさん：イヤスギです。まさるさん以来イヤなキャラが多すぎます。

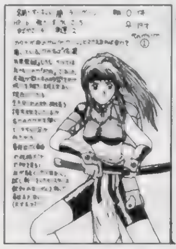
◀青森県　おさPさん：負けたら血痕、いや結婚ですか。それはそれでよくないですか？

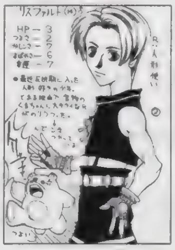

◀福島県　橘佳珠沙さん：悪人面ですか？　キレイでいいと思うんですけど。影はあるけど。

◀長野県　楠本由貴恵さん：そんなめんどくさがりがなぜ、戦争に参加したんでしょう？


◀栃木県　ブラッド・ピットさん：IQアップで、猫も攻撃力アップ？　ニャですか？

◀広島県　DDTさん：背中の大剣を振り回せば、戦場でも注目の的？　それはヤですよね。


◀富山県　鮑山車さん：人を斬ったことがないのに戦争に参加。かなり厳しいかもしれません。


◀長野県　湖山たみさん：クマちゃんの手と足の太さが格好良すぎます。特に足。怒ってるし。

▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：2刀流ですか。腕力いりますね。

▲神奈川県　矢渡さん：短気そうな髪と瞳がまた良いとウワサ。

▲高知県　寿花丸さん：暴言吐きまくりで敵にダメージを与える？

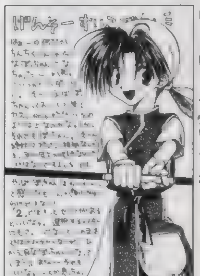
▲埼玉県　神無月可奈さん：ケチですか（ハガキウラの設定より）。

▲東京都　咲羅さん：兎族が兎人形で戦っている…跳ねるです？

▲大阪府　砂之介さん：狐の様な精悍な生き物ががステキです。

まんが／猫有馬

◀愛知県　倉里広也さん：放っておいてくれないんだですね。


◀新潟県　りるひなさん：12歳であの強さはソレはソレで怖いような。

◀愛知県　中重仁里さん：猫耳フードは確実にかぶせてくれないと。

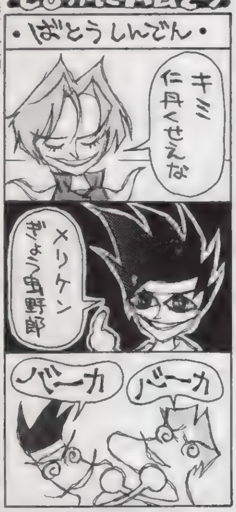
▼埼玉県　神無月可奈さん：美奈子ちゃん。あぁ美奈子ちゃんです。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１枚！　数字は３４３８でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字はその１枚のみ（のハズ）。あ、なぜ、ラッキー４で掲載されたハガキを明かさないかというと……なんだかすごく偉そうだからです。運で載ったんだからなって感じで。

（ち）として、「あすか」の続編に期待することを個人的に書いちゃいます。と思ったのもつかのま、気になることがあったので先に。今度出たドラマＣＤ（８月25日発売）では、大幅なキャスト変更がなされている模様。清子（日高のり子）、環（勝生真沙子）、奈々（高橋美紀）、久美（長沢美樹）、キャシイ（高野麗）、古館一子（水谷優子）、扇ヶ谷（島津冴子）、校長（加藤精三、星一徹ぅ～!!）ほかは現在と同じってなかんじです。わざわざ変えるってことは続編のキャストも変わってしまうのでしょうか？　気になりますね。

さるかにいんぞう

まんが／風上旬

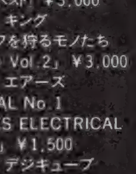


GMCD News

今回のＧＭＣＤで一番のオススメは「escape goat」だ。これは、リッジレーサーやドラゴンスピリットなど数々の名曲を生みだした細江慎治氏率いる、スーパーコンポーザー集団による完全オリジナルアルバムなのだ！　気になる内容のほうは、４ビートやオーケストラ、テクノ系など、あらゆるジャンルを含んだ作品に仕上がっている。また、ＧＭＣＤアルバム初の「CD-EXTRA」（Mac&Win3.1,95対応）でもあるぞ。

９月20日発売
・「escape goat」¥2,500（税込）ポニーキャニオン
・「新説サムライスピリッツ武士道烈伝」¥2,500（税込）ポニーキャニオン

９月21日発売
・「もっと恋をしよう まっすぐに恋してる 金月真美」¥1,000（税込）キング
・「交響曲 英雄伝説 IV」¥3,000（税込）キング
・「パーフェクトセレクション コナミ・バトル・ザ・ベスト」¥3,000（税込）キング
・「エルフを狩るモノたちドラマCD Vol.2」¥3,000（税込）エアーズ
・「TOBAL No.1 REMIXES ELECTRICAL INDIAN」¥1,500（税込）デジキューブ



▶ＴＶアニメ化も決定しているぞ。要チェックだ

◀これを聴けば、ゲーム音楽のイメージが変わるぞ

ゲームソフト激論座談会

「ＰＳのスゴサって何だと思いますか？　ハード性能だとＮ６４の方が上で、ＣＤへのアクセス能力はSSの方が上。ここへきて（発売後２年半が過ぎて）武器がポリゴンだけじゃあ……今後の発展に期待したいんですけど。ねえ」長野県　ナードマーダーさん：

魔：はい！　こんにちわ。寝てないから元気いいよ、オレは。ＰＳのスゴサですか……確かに現在ではいまいちになっちゃってますな。ソフト開発機材が安いっていうのも今じゃ武器にならないし。やっぱり今回の犬くんじゃないけど、新PSに期待するしかないのかな？

ち：そうですなぁ……そろそろそういう時期かもしれませんな。年末あたりに新ハード。いい響きだ。

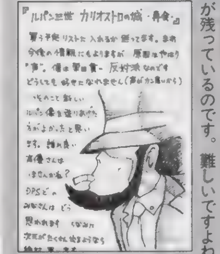
う：ソニーは突然そういうことやるからなぁ。連絡もなく。

ほ：私はＳＳキライ班に所属しているのであまり言いたかないですが、どう考えてもＰＳはアクセスミスが多い！　読み込み遅いし。

魔：SSキライ班ってキミ1人班？

ほ：そう。

「『刻命館』はスゴイゲームだと思います。こういうひねくれたストーリーが好きなので、これまで、主人公が悪人のゲームをたくさんプレイしてきましたが、ここま▼



◀京都府　アタゴオルさん：イメージが残っているのです。難しいですよね

でちゃんと悪をプレイヤーに近づけたモノは初めてです。主人公の行動がセコイとかイロイロ情けなさげなところもありますけど、ソレはソレで許せるなあ。編集部のみなさんは『あすか』だそうですが、『刻命館』もやってみてください」茨城県　兼松善之さん：

魔：ほら……『あすか』のことばかり書くから世間様に誤解されてるじゃないスか。

う：しょうがないですな。

ち：まあ、「あすか」やってるのは編集部の中でも床部のメンバーだけだけどね。

ほ：私は最近さわってません。

魔：やれ。まあ、でもオレは「刻命館」結構やりました。楽しいよね。ほとんど兼松さんと同じような意見かな。なんといってもポリゴンの衣装が良いよね。超能力少女とか宇宙人とかいるし。モンスターハンターはＤだし。

う：わたしはお金がなくて買ってません。

ち：使いすぎましたからな。先月。

「まったく期待していなかったのですが『スタジオＰ』が楽しくてしかたないです。なんかマルチメディアというかなんというか……ムニャムニャで雑巾絞ったり、壺作ったりしてます。そのうちＣＧに挑戦してみようかなぁなんて考えてますが、とりあえずいい壺ができてからかな」埼玉県　南条やすぴさん：

魔：くだらないオマケがいい味だしてる「スタジオＰ」。

う：システムがなかなか良くできてるんで、ＣＧ描いたり、音楽作ったりしたければこれです。「デザエモン＋」のようにゲームが作れればもっと良かったんですが。

ち：それはゼイタクでしょう。本格的な制作ソフト、ツクールソフトを出すなら、キーボードがないとやってられません。

魔：気分ですな。

ほ：オレはいらないけど。

「『ときめき対戦ぱずるだま』のデキはどうですか？」長崎県　ホーネット安らぎさん：

魔：なんかプレイしてるのを後ろから見てるとつらそうです。ＣＯＭがムチャクチャ強いとかバランス悪いとか聞きます。

う：あれマスターなの？

魔：いやまだじゃないかなぁ？　まあ、でもとりあえず、どんなにデキが悪くても「ぱずるだま」だし、『ときめき』だし。買うでしょ。みんな。

ち：ＰＳ版とＳＳ版違いがあるのかなぁ？▼

◀千葉県　なすび仮面さん：確かにもう少しアニメシーンは欲しかったです。

魔：その辺は実際ソフトが発売されないとわからないからなぁ。田島は買うの？

ほ：買わない。

「引き抜きはマズイですよやっぱり。そんなに才能を独占して、何がしたいんだか。腐っちゃわないかなあ？　どう思います？」大分県　ほんちゃらーさん：

魔：いいんじゃないかなぁ？　本人の意思で会社を移動しているハズだし。

う：今よりも給料たくさんくれて、休みも多くて、制作環境も整ってて、なおかつ社長がゲームを知ってる。それはゲームクリエイターにとって天国でしょうから。

魔：日本のゲーム業界ってまだまだ、ゲーム＝作品ではなくてゲーム＝商品として捉えてる部分があるからなぁ。まあ、売り物なんだから商品なんだけど、その商品は芸術性や娯楽性が高くないと確実に売れないという。しかも１人の芸術家や作家だけでは作れないのも特徴。新たなる産業なんだけど。

ち：ゲームで楽しんだことのない世代には絶対わからないかもしれませんな。

う：儲かっちゃってるしね。まだ。

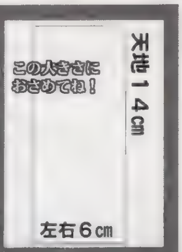
ほ：儲かってるならオレにもクレ。

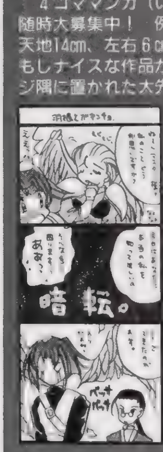
魔：発言却下。

お笑い４コマ道場

マンガでしょうやっぱり。マンガ。しかも４コマです。とにかく送っておくと貯められて、いつ採用されるかわからなくて超バインバイン？　４コマ漫画家を目指してみるのも楽しいかもしれないぞ？　（魔）

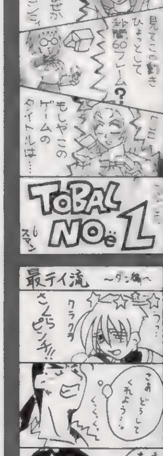
４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道かも（ホントなのか？）！



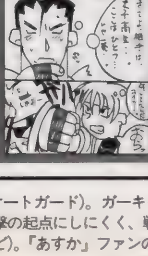


◀大阪府　唯津美影さん：羽根とガキンチョって言うタイトルからしてステキです。ウォメはいちわるだし。泣く[illegible]エミリオって感じです。

◀神奈川県　多奈竜さん：[illegible]キーンと飛んでいってプチッとツブされちゃうんでしょうか？　怪鳥と対面したら…

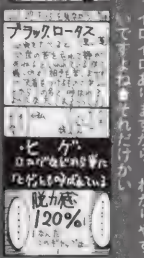


◀岐阜県　田中将司さん：ポリゴンの欠けが無さそうでいいです（笑）。ってそんな問題じゃないで[illegible]

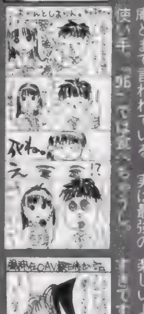


◀丘[illegible]ー人さん：そりゃぁ[illegible]ば。ダンは1人で「ZERO2」のギャグ部分を背負ってくれて[illegible]

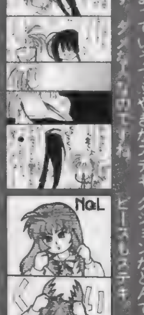
◀[illegible]は：[illegible]してるんでしょうか？　[illegible]みたいな[illegible]かぶと虫？



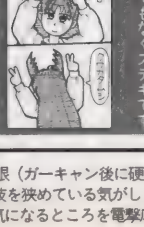
◀広島県　白井俊さん：ヒゲ部とかイロイロありますから。わかりやすいですよね。それだけかい



◀長崎県　虹のペンギンさん：藤崎[illegible]俺とまで言われている、実は最強の使い手。「96」では[illegible]

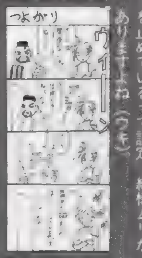


◀熊本県　しまづやひちさん：うん楽しいよっていうつぶやきがステキです。[illegible]



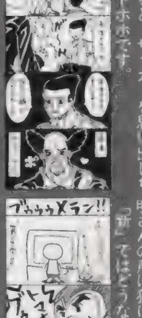
◀岐阜県　田中将司さん：代歩のアクションがとんでもなくステキ。[illegible]ピースもステキ。

◀[illegible]　りるひなさん：[illegible]んよりも好雄の方が役に立つと思うんですけど……どうです？

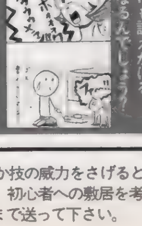


◀[illegible]：[illegible]を止めているって設定、結構ムリがありますよね（ウキ）。

◀北海[illegible]：[illegible]エを補食しようとしている可莉奈の顔が、[illegible]



◀神奈川県　多奈竜さん：カズっても言われると、サッカーを思い出しちゃってトホホです。



◀千葉県　オーラちからさん：[illegible]明さんの声は猫にも訴えかける！「[illegible]」ではどうなるんでしょう？

ら）などの緊急回避として使うようにするといいでしょう。最後にリボンスライサー。いわゆる超必殺技です。リボンカッターとスピニングワンキックを足した、手抜きっぽい技です。ふだんはリボンカッターで、ゲージがタマったらリボンスライサーという感じで使い分けましょう。さてスライサーですが、普通に連続技として組み込んだのでは最後のスピニング～の部分が当たりません。理想を言えば画面端に追いつめた状態で使うのが一番。それ以外なら相手を浮かせない技（ジャンプ強など）の後に出すといいでしょう。最後にもうひとつ。必殺技ではないですが、✚キー前＋強のボール攻撃はなかなか使えます。出るのが早いうえ、しゃがみガードを崩す、中段攻撃なのです。これはしゃがみ攻撃のあとやダッシュ攻撃に出すとかなりイイ具合で。というわ

ＰＳ版「あすか」で気になるのは、攻め手側に不利なシステム（ガーキャン有利とか、オートガード）。ガーキャンへの制限（ガーキャン後に硬直とか技の威力をさげるとか）が必要なのでは。オートガードも、今のままだと不意をついてのしゃがみ小攻撃以外は攻撃の起点にしにくく、戦法の選択肢を狭めている気がします。初心者への敷居を考えると外しずらいでしょうが……。なんてのがおもなところ（挑発が欲しいとか、まだあるけど）。『あすか』ファンの皆さん、気になるところを電撃床部まで送って下さい。　（ち）

←けて今回はここまで。さて、次回は久美ちゃん連続技についてです。それでは。（う）……多いです（魔）。

「ZERO2 ALPHA」が発売になりました。必殺技が増え（一部のキャラ）、2対1のドラマティックバトルなどが可能になりました。さらにリュウ、ケン、春麗、ザンギ、ダルシム、サガット、ベガのみキャラ選択時にスタートボタンを押すと「ストⅡダッシュ」のキャラになります。またリュウはもう一度スタートを押すと海外版であった"殺意の波動"キャラに。あと、さくらを選択するときスタートを5回押すと、ものすごい色のキャラになります（オススメは弱キックのピンク。なんとブルマが白なのだ！　コレはちょっとH）。（う）

「あすか-20%」読めないだろう久美ちゃん攻略その4：きっと誰も気づかないだろうけど、私は(コッソリ)書きます・久美ちゃん編……さて、前回の続きで必殺技の解説を。まずスピニングスワンキック。基本的な使い方としては対空技になるのでしょう。しかし出始めの攻撃判定が弱いので、相打ちになるとまず負けます。使いどころとしては、空中で攻撃が当たったあとの追い打ちやしゃがみキックをガードさせたあと、キャンセルして出す(この技は中段攻撃なので、しゃがみガードできない、当たったらしゃがみ強・リボンカッター)など、他の技と組み合わせて使うと効果絶大です。弱強では飛び上がる高さが違います。弱が高くゆっくり、強は低く素早く、といった感じです。普段は早い強の方をメインに使いましょう(弱だとまず当たりません)。弱は着地時に技を置かれた場合（例：あすかの超フェノメノンを置かれた、

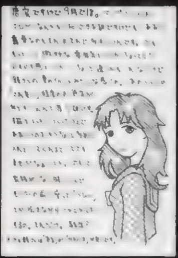
PS拡張計画

『新スーパー』が楽しみな最近いかがお過ごしでしょうか？　編集部では、登場ロボットの予想で盛り上がっていますぞ。（ち）

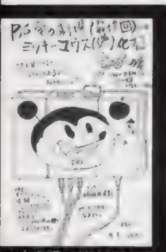
どうも最近、編集部のデバステ（デバッキングステーション）の調子が良くない（といっても、昔からハングアップが多い）。デバステで動かないサンプルが普通のPSで動く現状はちょっと困りものですね（この方法も2枚組のソフトでは使えない）。困ってる開発の方もいるらしいし……。PSって脆弱な天才って感じかも？

「最近、いい音楽の入ったソフトに出会わないです。せっかくCDなんだし。あと、音質もいいと嬉しいのに」山口県　一之瀬葵さん

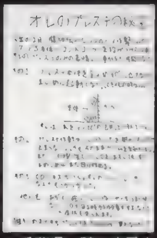
「FF」の楽曲なんかは伝統的にいいですし、「Ⅶ」も音楽は期待できるのでは？　私は好きです。



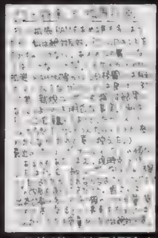
◀大阪府　雨宮五月さん：ダメじゃないですよ。そういうのもありです。



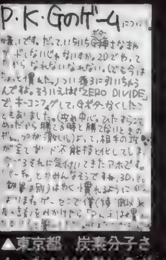
▲広島県　此土さん：アンビリカルケーブル付きですね。



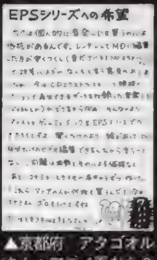
▲千葉県　碧の疾風さん：立てると臭いのは通説です。



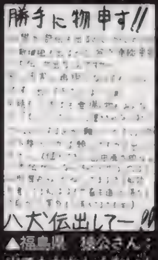
▲北海道　嶋田掃除さん：どうせ出すなら互換新マシンですよね？



▲東京都　炭素分子さん：なんだか熱いGボタン。パンチです。



▲京都府　アタゴオルさん：アニメ系ならOKですよね。



▲福島県　猿公さん：出てもおかしくないんですけどねぇ。

他機種のことも話したい

8月中旬ぐらいから何となく涼しくなり、今年はとっても過ごしやすい夏でした。って、もう終わりですか。まだどこにも遊びに行っていないのに！　しかも海すら見ていない。超トホホ。（う）

N64　じつは（ち）ほどN64に詳しくないので、物知りな編集の中川さんに聞いてみましょう。と、思ったら忙しそうなので、自力で調べてみました。9月27日に「ウェーブレース」が発売されます。CMで言ってるだけあって、波の動きは本当にすごいです。でも2カ月待ってこれ1本とは。私は11月の「マリオカート」までN64はグッと待ちましょう。

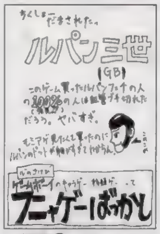
アーケード　アーケードファン待望のAMショーがありました。正確にはこの本の発売日の次の日なんですけど…。そういうワケで実はまだ行ってません。まぁセガの「バーチャ3」やカプコンの新基板・CPⅢ第1弾「ウォーザード」、「X－MEN vs ストリートファイター」など久しぶりに豊作なショーです。だいたい秋にはゲーセンに登場するでしょう。

ネオジオ　サンソフトの「わくわく7」がかなりいいです。今年の初め、AOUショーでも出展されていたのですが、段違いにパワーアップしています。ネオジオユーザーなら見逃せないソフトでしょう。もちろん私も買います。そして SS版も買うのでしょう……。

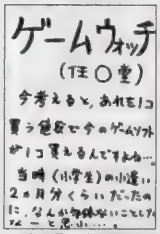
パソコン　パソコンの「ピュアキャロット」のCD版がなかなか発売されません。予定では8月中には発売されているハズなのに……。パソコンといえば「女神転生」。ずいぶん昔にこのコーナーでも書いたけど、まだ発売されていない。アスキーさん頼みますよ。

クソゲーマー万才

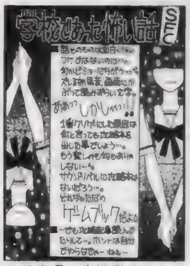
ファミコンはいいですねぇ。とくにディスクシステムの『謎の村雨城』。今やっても楽しいです。マジでオススメします。（う）



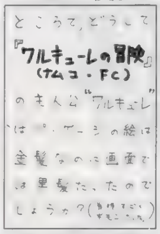
▲福岡県　死してスネ毛剃る者なしさん：シロクロだし（笑）。



▲香川県　安倍茂樹さん：でもそれが普通でしたから。

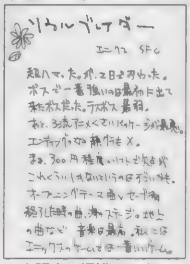


▲兵庫県　真嶋勲さん：でも全部みたいですもんねぇ。矛盾が……。



▲香川県　安倍茂樹さん：色はキャラメイクで変わります。

▲埼玉県　ネコルルさん：購入した（う）もそう言ってました。



▲大阪府　湯浅るるさん：ムズイですけど「アクトレイザー」も音楽◯です。

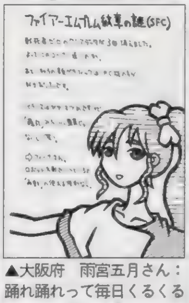
緊急企画　ファミコン王！

	うきき	宮田	魔王
ルパン三世	100	1400	1940
妖怪道中記	22600	19600	14800
アトランティスの謎	0	0	100
ディグダグⅡ	7000	6000	0
イメージファイト	3200	12700	12700
燃えるお兄さん	0	0	0
影の伝説	1950	17800	700
迷宮組曲	118	106	147
グラディウス	20600	24500	12000
クインティ	9610	34860	6400
アフターバーナー	4150	4160	2840
マクロス	318300	106200	82000
合計	388629	227326	133627

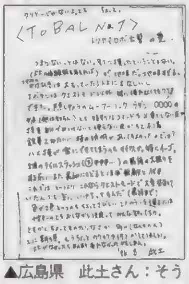
◀これが世界一くだらない対決の結果です。よっぽどヒマだったんですねぇ。

ちなみに「妖怪道中記」は1面の賭博場で取った点。「燃えるお兄さん」は3人ともゲームが始まらず0点（ゲームの最初にサイコロをふって半か丁を当てる。ハズレたらゲームオーバー・笑）。「迷宮組曲」はタイトル画面でボタンを連射した点数です。上の表にあるゲームを全部持っている人は、ぜひ挑戦してみよう。

（う）の点数がぬけたら自慢していいです。でも、それだけだけど……。



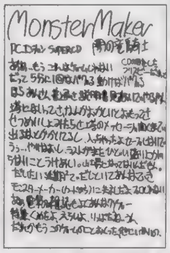
▲大阪府　雨宮五月さん：踊れ踊れって毎日くるくるさせられている人です。



▲広島県　此土さん：そうですねぇ。ジャンプいらないですよね。

ある夜中、編集部でヒマだったので、他にヒマそうな魔王と編集のうしを誘って「ファミコン対決」をすることにしました。ルールは1回ミスするまで何点取れるか？　という単純なモノ。で、結果は上の通り私が勝ったんだけど、ほとんど『マクロス』だけで勝ったようなもんですね(笑)。いやいやなかなかおもしろかったんで、またやろうと思います。「ぜひ、このゲームで対戦してみろ」というソフトがあったらこのコーナーまでお八ガキください。

さて、お八ガキを…と思ったらスペースがないじゃないですか。では最近の私がオススメするゲーム（ややクソ）を。SSの「アルバートオデッセイ外伝」がなかなかです。何がって全体的に遅い。キャラが喋るのはいいんだけどね。せん。トホホです。



▲東京都　霊王結魔弾さん：ちなみに続編出てません。トホホです。

かなめの夏休み

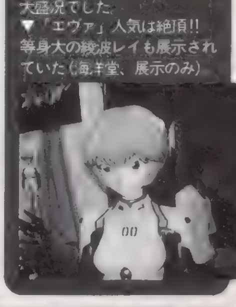
まんが／白虎かなめ

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●ワンダーフェスティバル1996SUMMER、開催さる!!

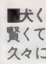
コミケと並ぶ夏のオタ（笑）イベント、ワンダーフェスティバルが8月25日（日）、東京・有明の東京ビッグサイトで開催された。ワンダーフェスティバルとは、毎年夏と冬に開催される、ガレージキットの即売会。今回は、会場を新たに、東京ビッグサイトに移して開催されたのだ。今回も、総合司会に人気声優の関智一さんを迎えて熱い実況を展開。ゲストには人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の伊吹マヤ役で人気を集めた長沢美樹さんが招かれていた。また、ファンには嬉しい、宮内洋（「仮面ライダーV3」風見志郎役、「怪傑ズバット」早川健役）を招いたサイン会も！　気になる出展作品は、「エヴァンゲリオン」関係が多数を占め同作品の人気絶頂ぶりがうかがえた。用意されるキットの個数が少ないこともあって即時完売の所もあったようだ。マイナーどころでは、「電人ファウスト」とか「ご近所～」の"ゆず"とか通好みのアイテムも。人出の方も、入場の行列解消が午後2時を過ぎるほどの過熱ぶりで過去最高だった模様。終日、大盛況でした。

▼「エヴァ」人気は絶頂!! 等身大の綾波レイも展示されていた(海洋堂、展示のみ)



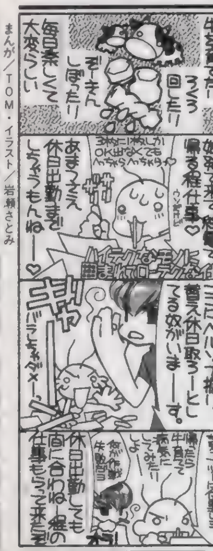
「ペルソナ」が発売されたらわからないけど、まだまだオレのRPG心は「ポケモン」にズームイン。といってもピカチュウだけど。しかし9月はまずいです。買うモノが多すぎます。「ペルソナ」「ラングⅢ」「ガンダム外伝」「ヒロインドリーム」「サクラ大戦」「ウィズ外伝Ⅳ」「スーチーパイⅡ」……と言うことで「ウェーブレース」は買うのやめたっと。デジタルビデオ買ったりして既にムダ使いゲージもMAX状態だしね。あ、GBの「シレン」も買わないと。「グルグル」のLDBOXも欲しいんだよなぁ…。（魔）

■魔王29才くん：イカス爆裂バカライターのバカ王くん。職業ムダ使い。デジタルビデオゲット。激バカ！


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。こないだ久々に顔を見ました。「こどちゃ」？

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。プレミアムに弱すぎデス。ヒゲ部卒業R。

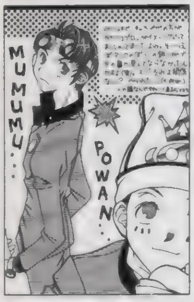
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。最近はちょっと素直。あすか大会に買い出しに行く男。



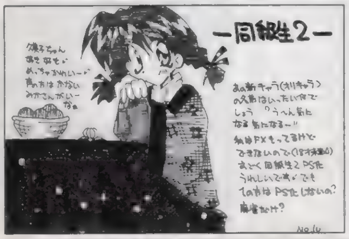
まんが／TOM・イラスト／岩瀬さとみ

◀東京都　ヘルカオスさん：毛が一本立ってるあたりがキタローです。

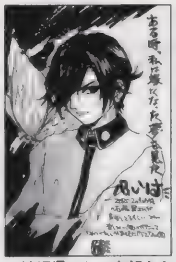
◀愛知県　ゆきのさん：猫耳なだけで転ぶダメな人が最近多すぎます（笑）。

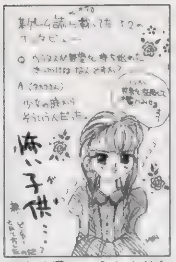


◀新潟県　りるひなさん：木に登ったりするんですかねぇ。プ！。



▼奈良県　瀬生みずきさん：今の所、麻雀だけなのです。


▲沖縄県　ｋｅ太郎さん：やりがいありますよ！ 序盤のデキＯＫです。


▲宮城県　こうらみりなさん：怖いですよね。紐緒さん？

▲青森県　児玉啓太さん：どの辺が安心なんでしょう。股のあたり？

▲埼玉県　眠るカバさん：走りながらドラグスレイブがカッコイイです。

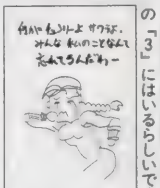
▲北海道　遠坂流斗さん：ヌイグルミ師ですから。着てます着てます。

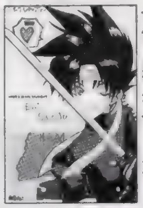
▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：○ッコちゃんは多分でません。ずっと。

▲岡山県　のぶすけさん：ひなちゃん……いいと思うんですけど。

▲秋田県　まいまいさん：特にガクランでしょうか？ キリッとしてて○。

◀東京都　祥人さん：つまりPSならではのキャラ。


◀愛知県　鈴木智詞さん：次の「3」にはいるらしいです。


◀千葉県　秋本一樹さん：なぜハートなんです？ 刀？

◀東京都　おろしや☆だいこんさん：泣き片桐。なにが…。

◀北海道　マヨネーズ・ガールさん：みにてんてんが○。

◀福岡県　毛の雲さん：こんな目でこんなこと言われたら。

◀北海道　ベンジャミンさん：なんでなんでしょう？

◀福島県　斑さん：殺意の波動はSS版でね？

◀茨城県　ふじたなおきさん：小さい「ッ」は松野印ですから。

◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：「ふぃすと」仕上がりは上々のようです。

◀三重県　288さん：最新情報です。胸にほれた人多数らしいです。

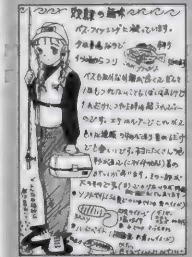
◀神奈川県　寿々さん：マキちゃんは……ちょっと悲しげみたいです。

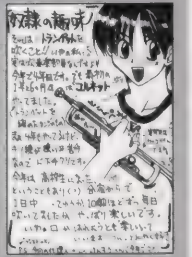
▲千葉県　小泉英夫さん：（笑）悲しいです。しつこいですし。

▲滋賀県　ごぢうりさん：そのかわり、東堂さんが増えました。

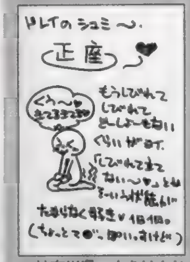
奴隷の趣味

あなたの趣味を教えて下さい。心豊かになれるから。知らない貴方の趣味を知って、知ってるふりまでできるかもしれない。わかっていればどうにかなるさ。何？ 仲間だ友だちなんだ（魔）


▲愛知県　たけだみゆきさん：ルアーは難しいですよね。最初。

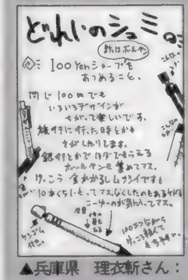


▲岡山県　のぶすけさん：唇ボロボロになりますよね。はれちゃうし。



▲神奈川県　まきけんじさん：マゾっぽくても自分が楽しければＯＫでう。

▲京都府　桂っ子☆キンジさん：最後のギャグにはまさにショボーンです。



▲兵庫県　理衣新さん：もっと集められると思いますよ。ゴーゴー。

▲福岡県　ときめもらーさん：ストーリー、カンタンすぎです。

「女の子を眺めるのが趣味です。休みの日は大抵ゲームしてるか、駅前公園でぼーっと座って女の子を見てます。最近ファッションもイロイロだから見てて楽しいです。極マレにドキっとするような、ミニスカートとかも見れますし。なんかいいんですよ。見てるの。結構ホノボノしちゃいます。未成年じゃないんで、風俗とかでもっとスゴイのも見れるんだろうけど、まだまだ青二才なのでそれが楽しいです」北海道ヤランプリーさん：

いいですよね。見るのって。新宿の歌舞伎町なんかはもっとスゴイ人もいます。最近夜遊びに行ってませんけど。女の人のストリーキングも見たことあります(笑)。なんかあっという間で良く見えませんでした。

「バイクの部品を集めてます。ブレーキパッドとかシリンダーとか。焼き付いたプラグとか。なんで？　と聞かれるとイタタなんですが捨てられなくて……。ガレージいっぱいになってきちゃったんでそろそろ捨てないと……悲しいです。静岡県　MAXERさん：

捨てるのって悲しいですから。くだらないと自分でわかっていても集めてたモノを捨てるのは……ねぇ。度胸がいります。ウチにも捨てられないマンガとかイロイロあって困ってます。

この場合はさらに弱と強を出し分けることで飛距離を調節することもでき、状況に合わせて攻撃方法を変えることも可能。遠い間合いからのスライディング、近い間合いからの空中ゲッツーストライカー。ある程度高度なテクニックとなりますが、この2つの戦略で相手をキリキリ言わせてやりましょう。……どうやら他に有効な攻め口が見つからないのが清子ちゃんのつらいトコなんですけどね。ちなみにこのネームを書いているのは8月下旬。30日は東京、池袋で「あすか」の裏の強者を決める大会が迫ってます。今回も電撃床部の「あすか」好き7人がコッソリ参加予定。果たして清子ちゃん使いは俺の他に何人いるでしょう？　なんかよさげな戦い方があったら、報告しますね。全国の清子ちゃんファンは乞うご期待。それでは次回、またこの場所で。（平）

奴隷の Doreimodo

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので(笑)、小さくならＯＫにします。メインはネタでね。お願いお願い、奴隷の神様ぁ。

ライターリスト

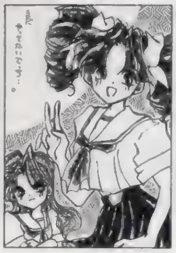
■うききくん：最近お金が無くて悲しげです。久美ちゃんに磨きかけてたから、勝てると良いね。

■さとちーくん：ムチャな使い方をしても1日で元に戻る。でも放っておくともぞもぞするので説明書は読むこと。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。PHS派。というか、自分の家の電話はそれのみ。通じないよ？

■平吉くん：せらむんだったらまかしとけ！ 可愛い男の子も大好き。「あすか」オレをいじめるので仮想敵。

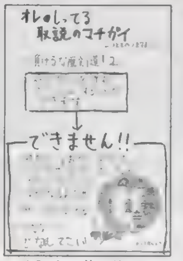
「あすか-20%」読めないだろうけどお願い読んで！ 清子ちゃん攻略その2：っちゅーことで、第2回。今回は「あすか」大会直前合宿（←だからその暇に帰って寝たら……?）にて構築された、清子ちゃんの新たな戦い方について。攻略ページを含め、今まではスライディングからの攻め方ばかり見てきましたが、新たな戦略として、相手の近くからジャンプした直後（いわゆる昇りってやつね）のゲッツーストライカーが以外に有効であることが発覚。タイミングさえバッチならば地面に叩きつけられ、弾んでいる相手にまでそのまま入ってしまうことが確認されました。一応これはしゃがみ、立ちガードのどちらでもガードされてしまうのですが、相手が飛ぶとつい立ちガードしたくなってしまうという心理を利用し、相手キャラの目の前に着地するように出し、そのままスライディングからの連続技を狙うという連携もグッドです。


◀東京都　るんぴー君さん：やらないと。買ったらやらないとです。

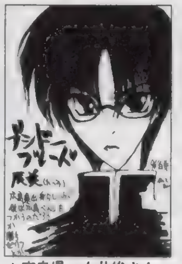
◀静岡県　椎名奈々さん：イカサマだって楽しければ○です。

▲長野県　さきさん：話したいときは奴隷にハガキでどうぞなのです。

▲京都府　魚唇さん：変なのと結婚しちゃうけど梁山泊いちの美女。



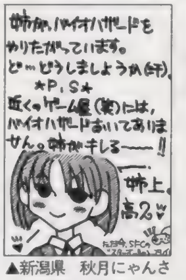
▲大阪府　井上佳紀さん：ボウズって所がいさぎよすぎデス。


▲広島県　白井俊さん：仁義無き戦いなかんじでしょうか？

▲岡山県　のぶすけさん：出るというウワサもあります。まだ内緒？

◀長野県　湖山たみさん：このままノーパンも増えると…すいません。

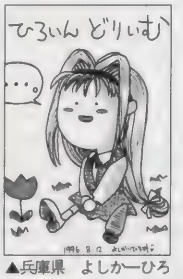
◀秋田県　市藤にたかさん：いーなーですよねぇ。しないですかねぇ。



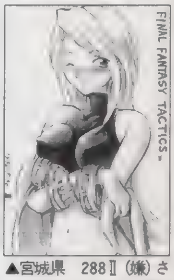
▲新潟県　秋月にゃんさん：姉さんがキレるとどうなるんでしょう？

▲佐賀県　ぱるる誠志さん：一身同体少女娘な2人。ナルシアちゃ～ん。

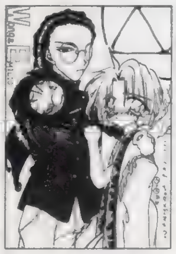
▲福岡県　蒼月さん：気持ち似てますか？　似てる？　そうですか？

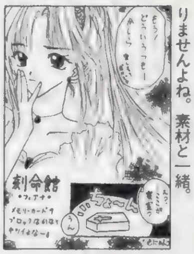


▲兵庫県　よしかーひろみさん：ぽーっと良い表情。ゲームもOKですよ。

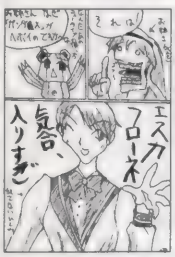


▲宮城県　288Ⅱ（嫌）さん：ボデコンなんですね。本当に？　ボデコン？


◀福岡県　小糖雨さん：ウォンさんは冷酷だから……。



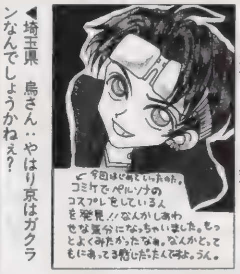
◀愛媛県　むにゃんさん：ベッドありませんよね。素材と一緒。

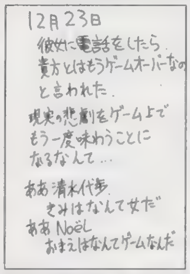


◀広島県　苦紗美丸さん：確かに気合い入り過ぎデス。

◀北海道　平口京さん：コミケでは超似「ペルソナ」3人発見しました。

◀埼玉県　鳥さん：やはり京はガクラなんでしょうかねぇ？


◀茨城県　まみこさん：3人？　南城くんが激似でした。お見事。



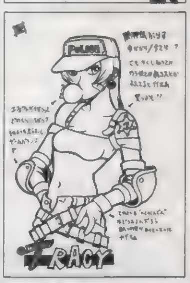
◀北海道　嶋田掃除さん：ゲームオーバーですか。めげずにGO！　です。

◀宮城県　一郎あきらさん：しゃべりまくりです。全編。

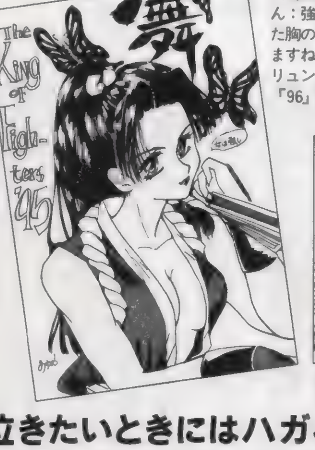
◀愛知県　MASAさん：忘れましょう。彼のことは。もういいような。

◀大阪府　雨宮五月さん：なんだか懐かしいです。すごく。

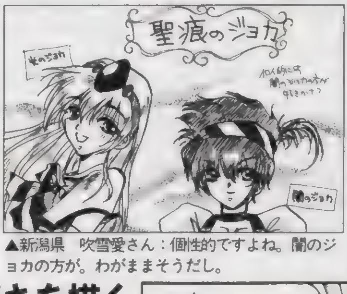
◀青森県　児玉啓太さん：元気よさげな坊ちゃん。次も主役ですかねぇ？



◀愛媛県　tkeさん：買いましたか？　バランスはよくなってますが…。

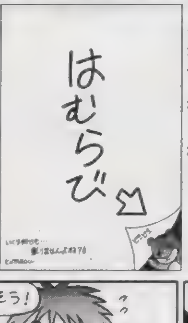


◀埼玉県　あゆむ一さん：強いでしょう。また胸のユレ方変わってますね。ブルリュンブリュンって感じです。「96」移植願。



▲新潟県　吹雪愛さん：個性的ですよね。闇のジョカの方が。わがままそうだし。

◀秋田県　市藤にたかさん：油壺先輩がステキすぎです。ジェフくん〇。



◀山形県　夜野小太郎さん：隅っこ好きなんですよね。かじるし。

◀大阪府　司暮ともさん：水墨風で渋い「爆れつ」。RPGもしたいです。

泣きたいときにはハガキを描く

ハガキの大事な所って知ってます？　いたわる心を忘れない、それがポイントです。描くときに、書くときに自分の思いを指先からペン先にこめて……熱くほとばしるパッションと涙の数だけハガキが描ける。そんな大人に私はなりたいってお前もう大人ジャンって、突っ込みどうもありがとう。そんなたわごともはがきに描いて送ってしまえば、DPSどに載るかもしれないわけです。あなたのたわごとと私のたわごと。混じりあってできるのがDPSどなのです。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！　がんばればまだまだトップは夢じゃない（？）。

電撃PlayStation 30号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（114ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、9月26日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]メタルギア　ソリッド ②[特報]ライトニングレジェンド ③[特報]宝魔ハンターライム ④[特報]トゥルー・ラブストーリー ⑤新スーパーロボット大戦 ⑥サイキックフォース ⑦ブシドーブレード ⑧スーパーパズルファイターⅡX ⑨パンツァーゼネラル ⑩デプス ⑪パラッパラッパー ⑫東京ＳＨＡＤＯＷ ⑬[攻略]女神異聞録ペルソナ ⑭[攻略]ＴＯＢＡＬ　No.1 ⑮[攻略]ストリートファイターＺＥＲＯ２ ⑯[攻略]ＭＥＧＡＴＵＤＯ2096 ⑰エターナルメロディ ⑱ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ⑲天地無用！ ⑳ヒロインドリーム ㉑はるかぜ戦隊Ｖフォース ㉒プリンセスメーカー ㉓爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる ㉔ありす イン サイバーランド ㉕新作ソフトレビューTHE Deeper ㉖ビックリＰＳ新記録 ㉗４色奴隷 ㉘[特集]ネットやろうぜ ㉙ウラワザデータベース ㉚プレイクエスチョン爆縮版 ㉛[まんが]ペルソナはじめて物語㉜電撃コラムス ㉝[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉞[GoGoRPG]バスタード!! ㉟[GoGoRPG]伝説のオウガバトル ㊱[GoGoRPG]ヴァンダルハーツ ㊲[GoGoRPG]ワイルドアームズ ㊳[GoGoRPG]ラグナキュール ㊴[GoGoRPG]スペクトラルタワー ㊵新作ソフトステーション ㊶ＮＥＸＴ　ＷＡＶＥ？ ㊷電撃ランキングステーション ㊸ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㊹電撃ＮＥＷＳ　ＳＴＡＴＩＯＮ ㊺新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ192～193のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：ＲＰＧ、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤ＰＣ－ＦＸ ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】プレイステーション・クラブに入会していますか。

①入会している ②入会していないが、入会したい ③入会するつもりはない

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】本誌の付録にCD-ROM（プレイステーション用のソフト）が付くとしたら、どんなものが欲しいですか。希望の内容を書いてください。

【21】電撃プレイステーションＶｏｌ.30への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.27

本誌27号読者プレゼント当選者一覧

[ときめきメモリアルグッズ]

1：五十嵐麗さんサイン入り画面写真Ａ
木原勝彦（東京都）宇山知沙子（兵庫県）蔵澄忠男（広島県）佐藤勝（岩手県）小久保弘喜（埼玉県）

2：五十嵐麗さんサイン入り画面写真Ｂ
古川悠紀（大分県）飯塚祐司（島根県）池田正行（長崎県）小方健司（神奈川県）天田内望（千葉県）

3：川口雅代さんサイン入りＴシャツ
米倉淳也（兵庫県）大賀美由樹（兵庫県）松石光平（熊本県）

4：直筆サイン入り限定版ソフト金月真美さん
中川千明（岐阜県）

5：直筆サイン入り限定版ソフト黒崎彩子さん
野添貴之（熊本県）

6：直筆サイン入り限定版ソフトよしきくりんさん
江口美須紀（佐賀県）

[他のソフト関連グッズ]

7：[新フォーチュン・クエスト]限定版ソフト
鈴木翔一（北海道）寺岡和子（大阪府）砂田美紀（岡山県）岡友香子（和歌山県）重本絵理（東京都）

8：[東京ＳＨＡＤＯＷ]宝生舞さんサイン色紙＆体験版　佐藤陵（愛媛県）山本佳靖（鳥取県）古賀靖章（熊本県）上原力（沖縄県）司馬浩史（群馬県）

9：[エンジェルグラフィティ]ソフト＆ポスター
塚越敏明（東京都）深見満彦（和歌山県）町井一也（熊本県）桂光太郎（山口県）足利崇（栃木県）

10：[魔法少女ファンシーＣＯＣＯ]声優寄せ書きサイン色紙　堤聖樹（福岡県）佐々木良業（岩手県）九鬼瑞希（三重県）

11：[アドヴァンストＶ.Ｇ.]原画集＆アイロンプリント　水野篤（埼玉県）吉本知彰（鳥取県）武智敏光（山口県）一条兼光（京都府）藤田丈一（長野県）

12：[ザ・キング・オブ・ファイターズ'95]オリジナルポスター　伊藤久美子（福岡県）市原歩（熊本県）斎藤晃行（山形県）岩本法子（静岡県）根岸一浩（埼玉県）

13：[同級生麻雀]声優寄せ書きサイン色紙
三浦直喜（新潟県）別広和幸（広島県）

14：[るぷぷキューブ・ルプさらだ]鈴木沙織さんサイン入り画面写真ポスター
奥村清治（静岡県）松川武郎（埼玉県）水野豊（千葉県）金木健一郎（東京都）加藤忍（千葉県）佐伯雄一郎（宮城県）岩永耕治（徳島県）岩崎香織（和歌山県）岡本裕（奈良県）安城広吉（秋田県）

GO GO RPG
レッツゴー
RPGは成長の物語
鍛えて、燃えて強くなります
その手で大きな幸せを
みんなの笑顔を取り戻すため
がんばってしまうのが
RPGです
バスタード!!
伝説のオウガバトル
ヴァンダルハーツ
ワイルドアームズ
スペクトラルタワー
ラグナキュール
電撃PSはRPGの味方です
イラスト／

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼントVol.30係

〒　　　－

ここにはなにも
書かないでください・

住所

TEL　（　　）

氏名 ふりがな

男・女

生年月日　年（西暦）　月　日
19

職業

①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3
⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生
⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他

キリトリ線

P114でほしいプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

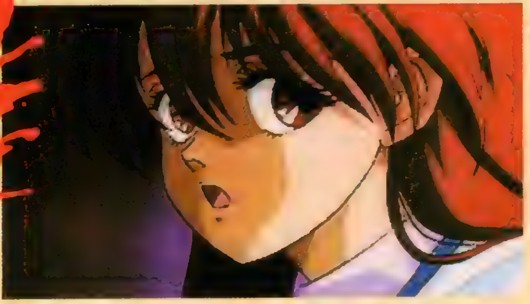
東京ゲームショウでわかったゲームの全貌大紹介

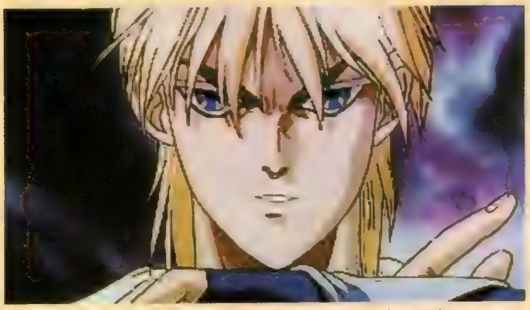
この手のRPGの場合、キャラの個性がシステムのオマケになりがちだが、『BASTARD !! 』では戦略とキャラクター性の見事な融合がなされている。相性のいいキャラを組ませれば強力な奥義が使えたり、連係攻撃の成功率が上がるなど、原作の人間関係がシステムにちゃんと活かされているのだ。

カル＝ス死す!?

これが衝撃のオープニングアニメだ

ゲーム版の敵となるのは、「虚神」と呼ばれる古代の神々だ。原作でおなじみ、天使を擁する創造神に存在を抹消された彼らは、長い間反撃の機会を待ち続けた。そしてついに、自分たちの力となる存在、D・S（ダークシュナイダー）を見つけたのだった。虚神は彼の心の支えであり魂の一部であるヨーコを奪うことで、D・Sの魔力と記憶の大半を奪うことに成功する。こうしてD・Sの、愛する人と魔力を取り戻すための戦いが始まるのだ。



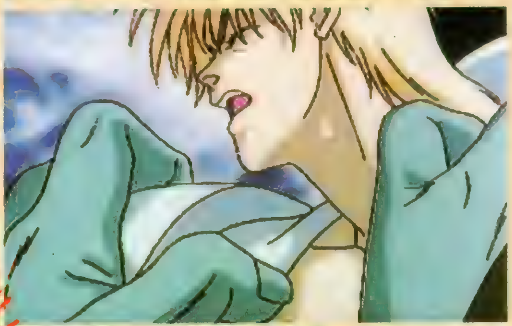


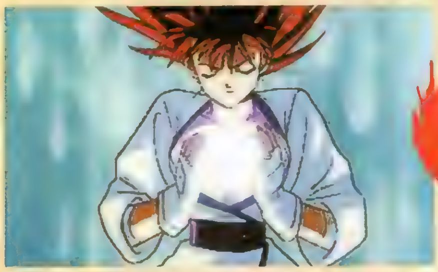
▲▶ヨーコにせまるニセモノの前に現れたのは、氷の至高王カル＝ス。ヨーコを守るべくニセD・Sに戦いを挑むが、圧倒的な力を持つ虚神は、D・Sに匹敵する力を持つカルすらも打ち倒してしまう。

ニセD・Sあらわる!?

◀▼ヨーコの元を訪れるD・S。それはいつものことなのだが、ヨーコはそのD・Sに妙な違和感を感じる。そう、このD・Sは虚神がヨーコを奪い去るために送り込んだニセモノだったのだ。

カル＝スほどの男が!?





そして戦いの幕があく……

◀カル＝スの奮戦もむなしく、ヨーコは虚神の手に落ちてしまう。だが、ヨーコは敵の手に落ちる直前に、自分の力の一部を聖玉と化した。自分を助けにくるであろうD・Sの戦いに、少しでも自分の力を役立てるために……。

BASTARD!! 虚ろなる神々の器

東京ゲームショウで、ついにプレリリースバージョンが公開された『BASTARD !! 』。今回はそれによってわかった実際のゲームの徹底レポートと、さらなる新情報をたっぷり詰め込んで、ダーク・シュナイダーの新たなる冒険の核心にせまってみるぞ！

BASTARD!!
虚ろなる神々の器

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	集英社・セタBASTARD!! 製作委員会	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	秋予定		

©Kazushi Hagiwara 1996 ©1996 Shueisha ©1996 SETA CORPORATION ※画面はすべて開発中のものです

破壊力抜群! これが一体技だ!

ほかのRPGと違う「BASTARD!!」ならではの要素が、複数のキャラが連携することによって放つことが可能となる攻撃力バツグンの〝一体技(合体攻撃)〟だ！ この技の特徴は、特定のキャラの組み合わせによって、原作のような超絶必殺技レベルの一体技を繰り出せるという点だ。鬼道衆、魔戦将軍といったある特定の組み合わせをパーティ内でそろえれば、下で紹介したような豪快な技を繰り出せるのだ。ほかにもキャラの組み合わせは色々あるので、原作でチェックしておくといいかも。

基本は隣接だ

一体技を使う条件は、各キャラを移動させて縦か横に並べることだ。その技を使うのに必要な人数が並べば、奥義の中の一体技が使用可能になるのだ。なお、奥義の名前の頭についている数字が、技の使用に必要なキャラの人数だ。

この一体技は、敵キャラも使ってくる場合がある。敵が移動で列を整え始めたら要注意！

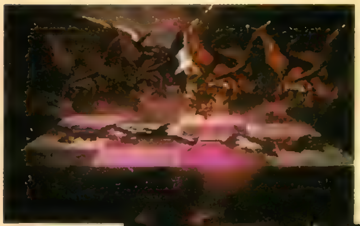
▲キャラが並んでこの印が出れば、一体技が使えるという合図。誰と誰が技を使えるかは早めに確認しよう

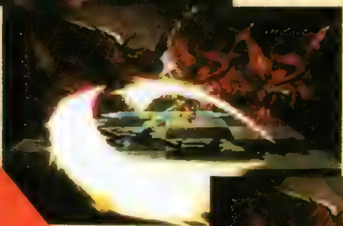
敵も一体技を!!

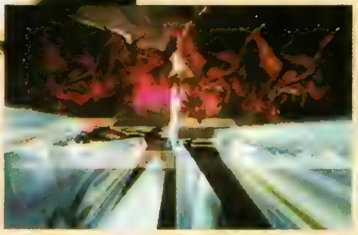
▼敵の一体技は力押しのものが多く強烈。3匹が並んだ時は中央に集中攻撃を仕掛けて、列を分断しよう

鬼道衆の必殺技が連続炸裂!

カイ・ハーンの破裏拳流剣法、シーン・ハリの呪符魔術、ダイ・アモンの吸血破壊光線。単体でも破壊力バツグンの鬼道三人衆の必殺技が、3ついっぺんに炸裂するという過激な一体技。このような特定キャラによる必殺技の場合は、技の出始めにキャラのスペシャルグラフィックが登場するので、各キャラのファンは要チェックだ！



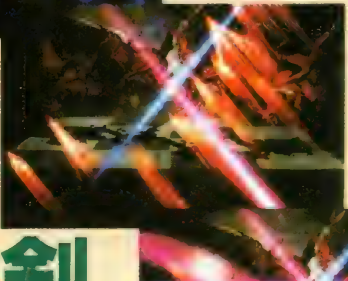


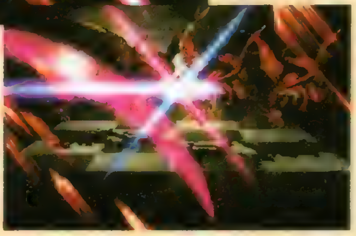


鬼道三傑陣

トリプルソード

光速の剣といわれるほどのスピードと切れ味の剣さばきを見せるイングヴェイ、敵の魂を喰らう魔剣をふるうジオン、大剣で敵をＶ字に切裂く〝飛翔Ｖの字斬り〟を得意とするラン。魔戦将軍の中でもとくに剣技を得意とするこの３人がそれぞれ得意の必殺剣を連続で繰り出す華麗な連続技。この技を使うには、３人を縦一列に配置する必要がある。





三位一体の必殺剣を見よ!

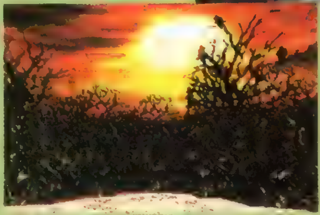
BATTLE & SEARCH 徹底解析

ここでは実際のゲーム進行に合わせた形で、その中で起こる各要素について解説していこう。けっこう個性的な要素の多いシステムなので、ここでしっかり予習をしておけば、初めて遊ぶときに、戸惑わずに済むぞ。

探索

戦闘と並んでゲームの大半を占めるのが、ダンジョンを中心とした３Ｄフィールドの探索だ。フィールドはすべてポリゴン描画なので、上下へのスムーズな視点移動が可能なのが大きな特徴。場所によっては、この視点移動による探索が重要になることもあるので、怪しい場所では必ず視点移動をしてみるクセをつけるようにしよう。何気なく上を見上げたり、足下を見下ろした時の意外な発見が、行き詰まったゲームの状況を打開する糸口になるかもしれないのだ。

▲切り立った山中に浮かぶ怪しげな建物……魔法の力が働いているのか？



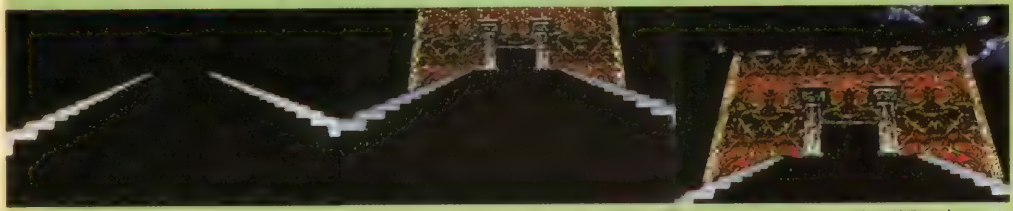
◀夕日に浮かび上がるカラスの群れが不気味な枯れ木の森。どんな敵が待ち受けているのだろう。

スムーズな視点移動

△で上方向

×で下方向

◀上下への視点移動はボタンで行う。長く押すほど視点を動かせるのだ。



▲上の連続写真のように、フィールド上の移動は実にスムーズ。階段の彼方にある建物も、暗闇から少しずつ姿を現し、近づくにつれてはっきりと全容が見えるようになる。この効果によって臨場感あふれる探索行が体感できるのだ。

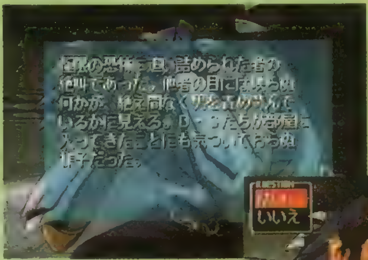
階段の向こうには？

出会い

ダンジョン内の部屋など、特定のポイントに着くとイベントが起こる。ゲーム序盤のイベントは、記憶を失った仲間たちとの再会が主なもの。この時の会話の流れなどで「はい／いいえ」の選択肢が登場する。これにどう答えるかで相手が仲間になるかが決まるので、話の流れやキャラの性格をよく考えて答えよう。

▲原作でもおなじみ、Ｄ・Ｓとネイの出会いのシーン。関わりの深いキャラ同士の場合は、イベントの中でこんなＣＧがおがめるのだ。

君の決断が展開を決める



▲▶キャラのセリフや小説風のテキスト文章の中に、相手を仲間にするヒントが隠れている。読み飛ばすと後悔するぞ。

取り戻される記憶

戦闘

ゲーム中、もっとも大きなウェイトを占めるのが戦闘だ。連係攻撃、陣形選択、一体技など色々な要素が含まれているのでややこしい感じもするが、要点さえ押さえれば慣れるのはカンタンだ。ガンガン攻めまくるか、魔力や体力を温存して進むか……パーティの現状や周囲のフィールドの状況を常に把握しながら、その場面にもっとも合った戦い方を選ぶようにしよう。

▲装備確認では武器などの詳細な解説も聞けるので、武器の強弱などを楽に鑑定できる。

▼敵が強くても一匹の場合は、なるべく単体魔法で対処して、魔力の温存に務めよう。

陣形

戦闘はまず、陣形を選ぶことから始まる。それぞれに特徴があるので、自分の戦略にあった者を選んでいこう。

様子見に最適

◀前列が攻撃した際、スキあらば後列も後追い攻撃開始。相手の出方を見つつダメージも与えられる。

強敵にはこれ!

▶キャラ2人を移動させるだけで、一体技を浴びせられる。素早く大ダメージを与えたいときはこれだ。

連係

キャラの位置関係によって、ほかのキャラが攻撃中のキャラを守ったり、支援攻撃をすることがある。ただし、キャラの相性が悪いと見捨てられることも。

守りを固める

▲▶斜め前にほかのキャラがいるときは、後ろのキャラの盾になる場合がある。HPの少ないキャラの斜め前には、HPの多いキャラを置こう。

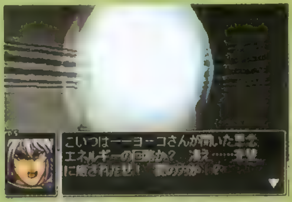
一気に決めろ!

◀斜め後ろにほかのキャラを置くと、前のキャラとともに追加攻撃を仕掛けてくれる場合がある。連続してダメージを与えたいときはこの配置で決まり。

聖玉

ヨーコの力がこもったアイテム。聖玉の使用は行動に数えられないので治癒をしつつ攻撃参加もできる便利なアイテムなのだ。

▲ヨーコの分身なので、経験値がたまると新たな治癒魔法が使用可能になる。

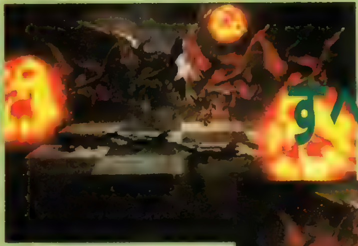


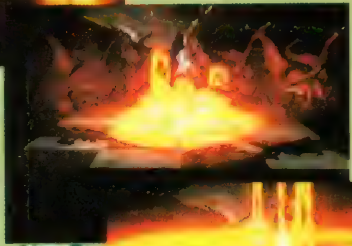
▲聖玉の魔力は、フィールドの各所にある回復ポイントで充てんできるのだ。

魔法

戦闘で頼りになるのは、やはりD・Sの超絶魔法の数々。とくに上位の魔法になると、すさまじい破壊力の魔法のオンパレード。中には写真の例のように、魔法発動時にスペシャルCGが見られる技も存在するとか。「俺は1人でも強い技出せるしCGもバッチリだぜ」というD・Sの高笑いが聞こえそうな憎い演出だ。

ゲヘナの炎よすべてを焼き尽くせ!





◀地獄の炎をまとって飛ぶD・Sの迫力をリアルに再現!

琰魔焦熱地獄（エグ・ゾータス）

期待のリアルタイムSLG、そのシステムを紹介!!

伝説のオウガバトル

伝説のオウガバトル

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリカード(2ブロック)
発売日	9月27日		

発売日も近づき、徐々に期待の高まるリアルタイムSLG『伝説のオウガバトル』。今回は基本的なゲームの進め方を中心に、ゲーム序盤で気をつけるべき点をポイントごとにピックアップし、解説していくぞ。

すべての始まりはキャラメイクから

最後まで主人公として活躍する、オピニオンリーダーの作成手順を紹介。

プレイヤーの分身となる、ゲームの主人公。彼（あるいは彼女）は、ゼテギネア帝国の圧政に耐えかねて辺境の街、シャロームで立ち上がった反乱軍のリーダーだ。この人物をオピニオンリーダーという。オピニオンリーダーは、ゲームの最初から最後までを通して登場する重要なキャラクター。もちろん、このゲームで最初にすることは、オピニオンリーダーの作成なのだ。ここでは、その手順について説明するぞ。

1.名前の決定

ゲームの主人公である、オピニオンリーダーの名前を決定する。一応、名前は最後まで変更することができないので、[illegible]。SFC版には、ここにちょっとした秘密があったのだが——はたしてPS版ではその辺りはどうなる!?

2.性別の決定

名前を決定したら、こんどはオピニオンリーダーの性別を決定する。基本的に性別による能力の違いなどはなく、グラフィックの見た目が変わるだけ（イベントも少しは変わる）なので、プレイヤーの好みで選んでしまって構わないぞ。

3.質問に答える

次に神官になる、占星術士ウォーレンが出す質問に答えていく。この答え方によってキャラ特性やその後のユニットの編成などが変わるので、慎重に。また、ここで出題された[illegible]に対応したタロットカードは、ゲーム開始時の手持ちカードとなるぞ。

4.カードを選ぶ

以上の作業を終えると、最後に登場したタロットカードの中から1枚を選択することになる。この場合は質問はされず、そのまま選んだタロットカードが開始時の手持ちカードに加えられるぞ。これでキャラメイクは終了。いよいよ待望のゲームスタートだ!!

オピニオンリーダーはこの4種類

上で説明した手順を終わると、オピニオンリーダーが完成する。オピニオンリーダーには4つのタイプがあり、さらに、質問の答え方によってステータスも変化する。オピニオンリーダーのタイプ、ステータスによってその後のゲーム展開が変わるので、気に入るキャラができるまで、やり直すのもいいだろう。

▲キャラメイクが終わったら、まずステータスを確認しよう

サムライタイプ

▶後列からは飛び道具のソニックブームを出せるが、前列での3回攻撃が魅力的。

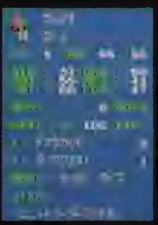
クレリックタイプ

▶攻撃力は低いが基本的にALIが高めで、ゲーム展開は楽だ。アンデッドに強い。

ヴァルキリータイプ

▶平均的な能力だが、攻撃力が高め。前列、後列どちらでも使える。

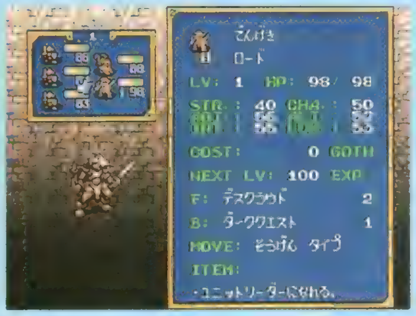
ウィザードタイプ



▶ALIがとにかく低いが、全体攻撃ができるのが強み。後列に置こう。

CHECK POINT キャラメイクから戦いは始まっている!

左でも述べたとおり、できあがったオピニオンリーダーによってゲームの展開が変わってくる。例えば、クレリックタイプならゲームのポイントとなるカオスフレーム（=民衆の支持）を高く維持できる反面、戦闘で苦労するし、ウィザードタイプなら戦闘はお手のものだが、カオスフレームを高く維持するのが困難なのだ。キャラメイクから、戦略を立てて望む必要があるぞ。



◀答え方によってある程度どんな感じのキャラになるかは想像できるはず。正直に答えるのもいいんだけどね。

©ARTDINK ©QUEST

ゲームの進行手順はこうなる

ゲームはリアルタイム。臨機応変な戦略が必要とされるぞ。

このようなＳＬＧとしては珍しく、『伝説のオウガバトル』はリアルタイムでゲームが展開される。そのため、ゲーム中の素早い対応はもちろんのこと、先を見越してのユニット編成、進軍ルートの設定なども非常に重要となるぞ。なおこのゲームは、マルチストーリー＆マルチエンディングになっている。ステージをクリアしていく順番によって展開が変わるほか、クリアしたステージにもう一度行くとイベントが起こったりもするのだ。チェックしてみよう。

ゲームスタート

新たな戦いの場を想定し、それに適した部隊を編成する！

ユニット編成

バランスの取れた部隊を編成することが何より重要なのだ!

１つの部隊は、人間型ユニットで５人まで（モンスター型は人間型２人分のスペースを取る）。この組み合わせによって部隊のタイプが決まるぞ。

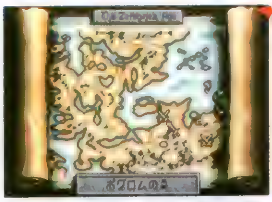
▲最初からできている部隊は使いづらい。バラして編成し直した。

ストーリーの展開に合わせて、攻略するステージを選択しよう

ステージ選択

ステージ攻略の順番により、ストーリーの展開も変わるのだ!

攻略するステージを選択する。ある程度順番は自由に選べるが、ステージによってイベントの起こる順番などは決まっているので気をつける必要があるぞ。



▲どのステージから始めるか。難易度も異なるから、よく考えて。

どんな地形で戦いが展開されるのか、事前の調査が重要だ

ステージマップ確認

戦場の地形を把握し、効率のいい進軍ルートを決定しよう!

ステージの攻略を始める前に、そのマップがどんな地形なのか、どこに都市があるのかなどをチェックすることができる。事前の情報収集は綿密に。

▲まずはどんなマップなのかを確認。これで戦略を練ろう。

軍資金と相談して、ステージに適した的確なユニットを派遣しよう

ユニット派遣

基本は少数精鋭 派遣ユニットのチョイスは慎重に!

編成した部隊を派遣。部隊の派遣にはお金がかかるので注意しよう。無駄な部隊を派遣すると、すぐに軍資金が底をついてしまうぞ。

▼オピニオンリーダーの部隊は必ず出撃することになるぞ。

▲あまりにたくさんの部隊を派遣するのも考え物だ。軍資金は大事だしね。

ここが本番！　都市を解放しつつ、帝国軍のアジトを目指せ

都市解放

進軍中はリアルタイム 臨機応変な指示が必要だ!

マップ上に点在する都市を解放しつつ、ステージボスの待つ城を目指す。攻略中はリアルタイムでゲームが進行していくので、素早い判断が必要とされるぞ。どうしても手が追いつかない場合はポーズをかけ、次の１手を考えよう。

▲都市を解放するとタロットカードがもらえるのだ。

◀都市を解放すると、イベントが起こる場合もあるのだ。

彼らを倒せばその地方は解放したことになる！

対ボス戦

ステージ最後で最強の敵との戦い 満を持して挑め!

ステージボスとの対戦。この部隊を倒せば、未解放の都市があろうが、ザコがどんなに残っていようが、ステージクリアとなる。基本的に、ボスはそのステージ中でもっとも強力なキャラであることが多いので、こちらも精鋭部隊で波状攻撃をかけよう。タロットカードを利用するのもいいだろう。

▲ボスは強い。タロットカードをうまく使おう。

クリアのスピード、解放した都市の数によって軍資金が得られる

ステージクリア

ステージ攻略の方法によって得られる報酬が違うのだ!

解放した都市、そしてクリアにかかった時間（モチロン早ければ早いほどいい）によって軍資金が得られる。効率いいプレイを心がけるようにしよう。

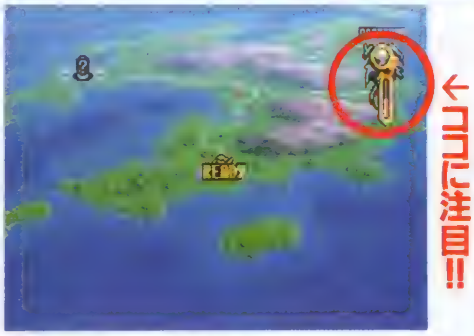
▲ステージをクリアすると軍資金がもらえる。部隊を強化できるぞ。

ゲームを快適に進めるための項目別ワンポイントアドバイス

しつこいようだが、このゲームは基本的にリアルタイムで進行する。よくあるタイプのターン制戦略ＳＬＧとは、決定的にゲームシステムが異なるのだ。まずはこれに慣れることが必要になるぞ。ここでは、そんなゲームシステムをふまえつつ、より快適に、そしてより高度にゲームを楽しむための方法を紹介しよう。ひとまず、このページで紹介していることを把握しておけば、序盤のプレイはまったく危なげなく進めることができるはずだ。ぜひ熟読して、来る発売日に向け、準備を整えておいてもらいたい。

ゲームのポイントとなるカオスフレームについて

画面右上にあるゲージ。これはカオスフレームといって、主に民衆からの支持を表している。簡単にいってしまえば、このゲージが高ければ救世主として、低ければ単なる殺戮集団として見なされるのだ。このゲージの高低によって、仲間になるキャラ、ストーリーの展開、そしてエンディングなどが変化するぞ。カオスフレームには常に注意しておこう。



▲ストーリーやゲーム展開を左右するカオスフレームは重要。なるべくゲージを下げないようにしておきたい。

◀敵よりも自軍の方が強くなると、ちょっと問題。注意しよう。

カオスフレームを高めるには?

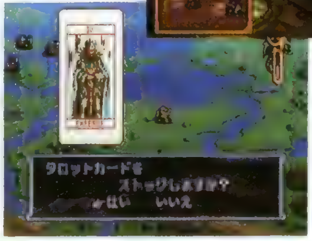
▶ALI、CHRの高い部隊で、都市を解放する。

◀都市解放時に引いたタロットカードでアップする場合もあり。

便利なアイテム タロットカードについて

タロットカードは、主に戦闘中に使用することで強力な効果を発揮してくれる。一度に持てる数には限りがあるので、常に必要なものだけ持つようにしよう。これは１つの都市を解放するごとに１枚、タダで補充することができるぞ。もちろんいらない場合はもらわなくてもＯＫだ。

▲タロットカードのほとんどは、戦闘時に絶大な効果を発揮するぞ。



◀持てるタロットカードの数には制限がある。必要なものだけ持とう。

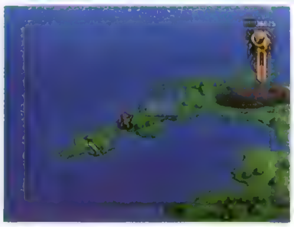
マップ上にあって目に見えないもの

マップ上に表示されてはいなくても、そこに部隊を移動させると都市があったり、アイテムを発見したりすることがある。それが隠し都市、そして隠しアイテムだ。都市はもちろん何度行っても同じ都市だが、アイテムはランダムで出るようになっている。場所を見つけたら、セーブとロードを繰り返して、いいアイテムが出るまでやり直すというのも、ちょっと邪道だがいい方法だ。

▲こんな風に露骨に怪しいところはチェック、チェック!!

▶隠し都市でも、解放すればもちろんタロットカードはもらえるぞ。

例えば最初のステージでも……

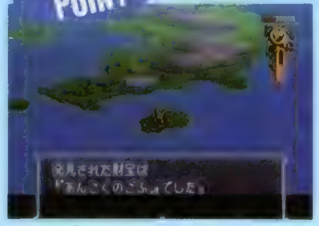


▲最初のステージから、いきなり隠し都市はあります。よく探そう。

▲そうすれば、重要なキャラが仲間になってくれるのだ。

CHECK POINT セーブ機能の使い方

ＰＳ版では、作戦画面でしかセーブできなかったＳＦＣ版と違い、マップ攻略中であってもセーブができるようになっている。これをうまく利用すれば、右で紹介しているようなことも手軽にできてしまうのだ。ほかにも、一度セーブして自分の頭の中で考えたプランを試してみたりといったことも可能。せっかく便利になったセーブシステム。うまく使わない手はないぞ。

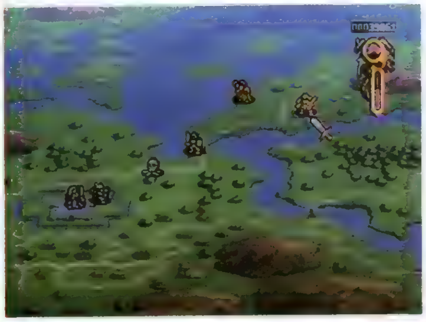


▲セーブとロードを繰り返してアイテム探し。ちょっと邪道、かな?

都市解放の効率いいやり方

軍を維持していくためには、軍資金が必要だ。そのため、ステージクリア時には、１つでも多くの都市を解放しておくようにしたい（もちろん、全部解放するのが理想であることは間違いない）。そのためには、効率のいい進軍ルートを設定することが重要だ。ＰＳ版では、中継地点を設けることにより、同じ都市へ向かうとしても、いくつものルートが設定できるのだ。空を飛べるタイプは最短距離を突っ切ったり、普通のタイプはちょっと遠回りでも平地を通っていったりしたほうが結果的には早く目的地に着けるのだ。より多彩な戦略が考えられるぞ。

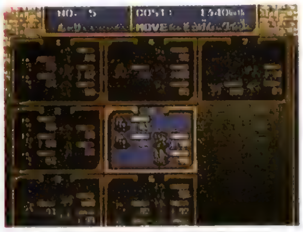
▲飛行部隊で早めに解放してしまう。これは、ステージのスピードクリアに最適な手だ。



◀迎撃部隊を盾にして都市解放。弱いキャラでも安心して解放できるぞ。

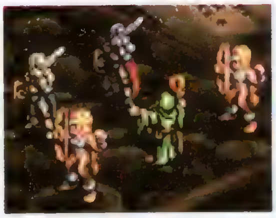
用途に応じたユニット編成を

右上で述べているように、各部隊に役割を決めることが、戦略上非常に重要となる。ということはすなわち、あらかじめ戦局を読んだ部隊の編成が攻略のポイントとなるわけだ。このゲームでは、自分より弱い相手と戦うとＣＨＲやＡＬＩが下がってしまい、そのような部隊で都市を解放するとカオスフレームが下がってしまう。戦闘用の部隊は戦闘だけ、解放用の部隊は解放だけというように、用途に合わせた部隊編成を心がけよう。そして、担当外の仕事は極力させないように戦局を展開させること。そうしないと、カオスフレームがボロボロになるぞ。



▲ユニット編成は、最初は戸惑うものの、慣れてくるといろんな用途の部隊が作れて楽しいぞ。

戦闘重視タイプ

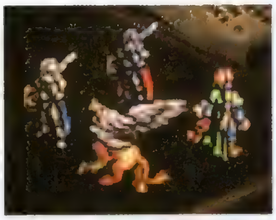


▲前列にナイト×２、後列にウィザード、アマゾネス×２を配置。敵を１人１人倒すのに適した部隊だ。

都市防衛タイプ

▲前列にナイトとグリフォン、後列にヴァルキリーとクレリック。ＡＬＩと機動力が高く攻撃力もなかなか。

敗残兵追撃タイプ



▲前列にナイト×２を置いて盾にし、後列に全体攻撃のできるグリフォンとドールマスター。機動性も高い。

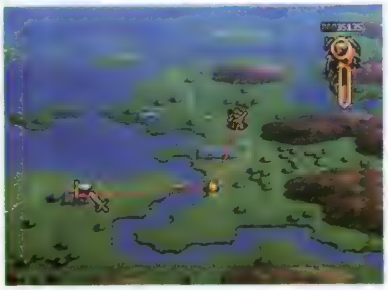
CHECK POINT 解放後の都市には……!?

▲こんなことを言ってくれる場合もある。もちろん、後で来てみよう。

すでに解放した都市でも、ほかのところで条件を満たしてくれれば、何かが起こる場合がある。クリアしたからといってその存在を忘れてしまわずに、何か気になることがあったら再びそのマップを訪れてみるということも重要だぞ。場合によっては、ストーリーの進行に非常に密接に関わるイベントが発生したりする場合もあるのだ。

進軍ルートの上手な決め方

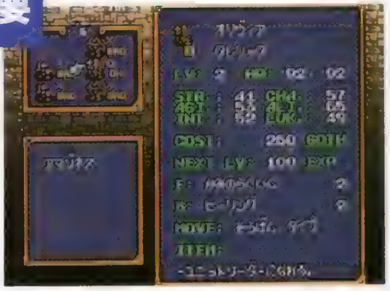
▼歩行部隊は山間部、海面部では移動速度がガタ落ち。平地を歩こう。



リアルタイムということもあって、ゲーム中は瞬時の対応が求められることが少なくない。そのためにも、進軍ルートはあらかじめ決めておきたいところだ。敵を喰い止めたり、攻撃する部隊を前線に置いておき、カオスフレーム対策のためにＡＬＩやＣＨＲの高いキャラをその陰で都市解放に奔走させるといったように、作戦は綿密に練っておくように。

クラスチェンジはタイミングが重要

▼一度上級職になったキャラでも下級職に戻れる。これは覚えておいて損はないぞ。



各キャラは、条件を満たすことによってクラスチェンジをすることができる。上級職にクラスチェンジをすると、ステータスがアップしたり攻撃方法が変わったりして即戦力強化に結びつくのだ。が、上級職は、派遣のための費用が段違いに高い。クラスチェンジのタイミングを間違えると、軍資金が底をついて軍を維持できなくなってしまうぞ。なお、一度上級職にクラスチェンジしたキャラは、条件がそろっていれば再び下級職に戻ることもできるぞ。上で説明した状況に陥ってしまったときなど、いざというときには使えるテクニックだ。覚えておこう。

同じレベルでもこれだけの差が!!

▲オピニオンリーダーとファイター×２、アマゾネス×２だとこんなところ。

▲オピニオンリーダーにニンジャ、ナイト、ヴァルキリー、クレリックだとこれ。

ついに入手した最新ROM

ヴァンダルハーツ
VANDAL HEARTS

3つの要素がここまで進化!

この秋、コナミが自信を持って放つ話題のS・RPG『ヴァンダルハーツ』。最新のROMによって、これまでのS・RPGには無い多くの魅力を持っていることが判明したのだ。キミの期待は裏切らないぞ!!

▲これが登場シーンだ!!

エリナの教育係
ホルクス

父を探す少女
エリナ

STORY

独特のストーリー展開に目が離せない!

今回の最新ROMで新たに判明したことは、戦闘の前後に挿入されるイベントで非常に斬新かつ独特なストーリーが展開されるということだ。RPGにありがちなファンタジー色をなくし、リアルで人間的な色を濃くしたものに仕上がっているぞ。意外性をもあわせ持つ、このストーリーの魅力を紹介していくぞ。

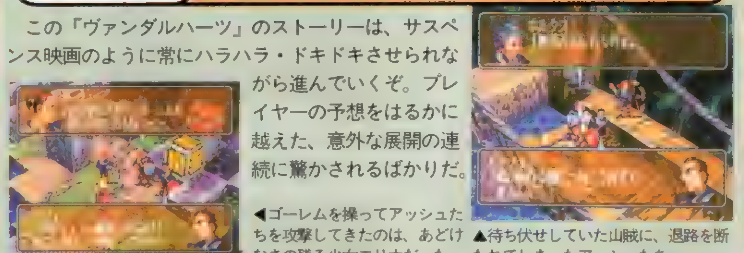
CHECK! 陰謀や策略が渦巻く人間関係

人間関係の、いわば〝陰〟の部分にあたる「陰謀」や「策略」といった点をもクローズアップし、これらをドラマ性豊かに描き出している本作品。おキマリのファンタジー系RPGとは、ひと味違った独自の世界観を持っているのだ。悪徳政治家の陰謀やライバルをおとしいれるための策略、過去の因縁に対する悩みなど、さまざまな思惑が交錯して、重厚な物語がかたち造られているぞ。

◀▲味方のフリをして、アッシュたちに調査を依頼するドルフ。しかし、彼は悪徳長官ヘルのスパイだったのだ。

CHECK! 意外性を含んだ緊張感あふれる展開

この「ヴァンダルハーツ」のストーリーは、サスペンス映画のように常にハラハラ・ドキドキさせられながら進んでいくぞ。プレイヤーの予想をはるかに越えた、意外な展開の連続に驚かされるばかりだ。



◀ゴーレムを操ってアッシュたちを攻撃してきたのは、あどけなさの残る少女エリナだった。

▲待ち伏せしていた山賊に、退路を断たれてしまったアッシュたち。

CHECK! 意志と人間らしさを持ったキャラクターたち

登場するキャラクターたちは、実に個性派ぞろい。ひとりひとりに細かく性格設定がなされているため、それぞれが生き生きとした人間らしさにあふれているのだ。当然、そこにはキャラクター同士の友情や憎悪などのやりとりもある。思わずのめり込んでしまうぞ。

には大作の予感がいっぱい!

ハーツ
HEARTS

失われた古代文明

▲これが登場シーンだ!!

▲これが登場シーンだ!!

3D BATTLE

計算された演出が戦闘をさらに熱くする!

戦闘の戦略性の高さはもはや言うまでもない。さらに、バラエティー豊かに用意された戦闘フィールドには、その特徴を最大限に生かした各面独自の演出が施されている。似たような戦闘は1つもないぞ!

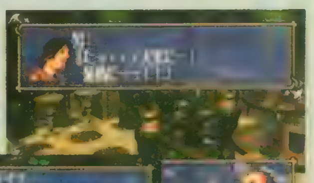
◀フィールド上には岩を転がしてモンスターを攻撃するなど〝3Dならでは〟の仕掛けが、数多く用意されているぞ。

▲敵の攻撃により、1ターンごとに橋が崩れていく! 息をつかせぬスリリングな演出だ

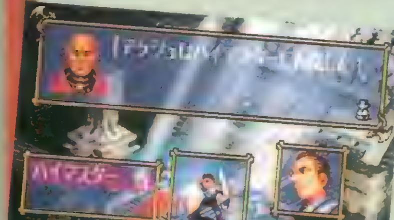
TOWN

新システム"転職"はここでできるのだ!

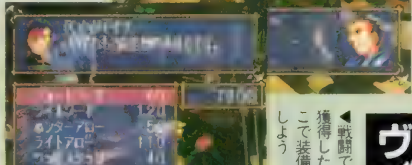
町では武器や防具の購入、情報収集の他に、転職をすることができるのだ。キャラが一定のレベルまで上がったら〝転職道場〟にて上級職への転職が可能。キャラによっては属性を変えることもできるぞ。



▶酒場では、情報収集ができるほか、突然イベントが発生することもあるのだ



◀アッシュが〝ハイマスター〟に転職した! 属性によっては上級職が2種類用意されている場合も



◀戦闘でお金を獲得したら、ここで装備を強化しよう

ヴァンダルハーツ
〜失われた古代文明〜

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	10月25日予定		

※画面はすべて開発中のものです。 ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Development by KCET.

この冬、注目のRPG大作!

ワイルド アームズ

残念ながら、発売が延びてしまった『ワイルド アームズ』だが、今回はかなり先まで、新たなストーリーを紹介することができるぞ。発売日を待ちながら、記事を読んで物語を味わおう。

荒廃した世界に残された力は何をもたらすのか?

かつては豊かな緑の広がる世界だったが、1000年前の魔族との戦いによって荒廃してしまったファルガイアの大地。そこに築かれていた高度な文明の遺産は、ロディたちの冒険にも深く関わってくる。その大いなる力は、1000年のときを経て再び侵攻を開始した魔族との戦いに、どんな影響をおよぼすのだろうか…

エルゥの少女 マリエル

1000年前、世界を守った力が魔族の手に!!

魔族との戦いにおいて、人間側の切り札として活躍したのが、巨大兵器〝ゴーレム〟だ。魔族の攻撃手段を取り入れて製作された、この強力な兵器は、戦いのあと各地の遺跡で眠りについていた。ところが、アーデルハイド公国で開催される古代文明博覧会のために発掘、展示されていた3体のゴーレムが、アーデルハイドを強襲した魔族ベルセルクによって奪われてしまうことになる。高い戦闘力を持つ魔族をも圧倒したゴーレムが、今度は人類に敵対する破壊兵器としてロディたちの前に立ちはだかるのだ!

最終兵器〝ゴーレム〟との戦い!

▲「氷の女王」の異名を持つ、冷気を操るゴーレム〝リリティア〟との戦い! その能力は?

これは…!?

◀フィールド上にゴーレムが! ロディたちの乗り物になることもあるのだろうか?

伝説の種族エルゥとの出会い

古代から存在し、ガーディアンの力を行使する魔力を持つ種族エルゥは、魔族との戦いでもその力をふるって人間とともに戦ったといわれている。だが、人間はその力ゆえに彼らを疎み、エルゥは人間への不信感のせいで地上から姿を消してしまった。ロディたちが出会うのは、1人地上に残り、荒れた大地に花を咲かせるために種をまく、けなげなエルゥの少女、マリエルだ。

▲ひとりぼっちのマリエルは、エルゥ族であるために村人たちから虐待されている。彼女を救うことはできるか?

◀各地にあるエルゥのほこらに残された古代の超テクノロジーは、何度もロディたちの旅の助けとなる。

ワイルド アームズ

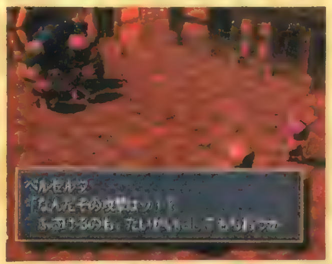
ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	冬予定		

©Sony Computer Entertainment Inc. ※画面は開発中のものです

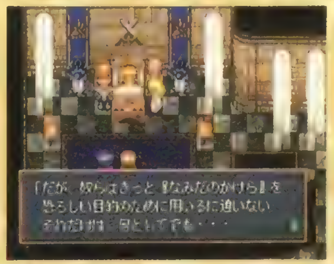
本当の戦いへ向けて動き出すストーリーを紹介!!

世界の運命を背負い旅立つ3人

アーデルハイドで開催された古代文明博覧会の会場は、突然の魔族の再来により火の海となってしまった。セシリアは、人々の犠牲を出さないために、魔族の要求するペンダント〝なみだのかけら〟を渡してしまうことに。世界の運命を左右する力の鍵だというなみだのかけらを取り戻すため、ロディ、ザック、セシリアの3人は魔族を追う旅に出る。



▲なみだのかけらを持ち去ろうとするベルセルクに3人で挑むが、魔族の戦闘力の前には、まったく歯がたたない。



▲魔族の襲撃で傷ついたセシリアの父、アーデルハイド国王は、3人の若者に世界の未来を託して息をひきとった。

難所マウンテンパスを越えろ!

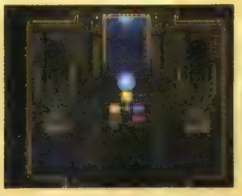
ガーディアンの力を得るため、西にある水の町ミラーマを目指す3人。アーデルハイドとの間にある山脈を越えるには、モンスターの巣くう洞窟、マウンテンパスを抜けなくてはいけない。

◀道中には、トラップや危険なモンスターがいっぱいだ。

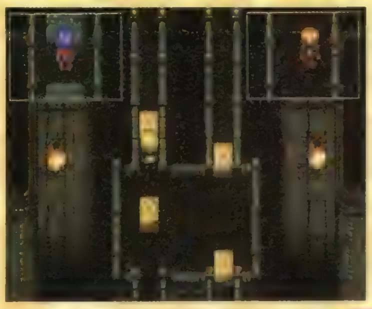
◀▲ザックは吹き抜ける風をヒントに、特殊攻撃〝早撃ち〟の新技を修得。

ガーディアンの神殿で彼らを待つ試練とは…

ガーディアン神殿へ入るための手がかりは、ミラーマの酒場のマスターが知っていた。詩に隠されたヒントから入り口の封印を解いて、神殿の奥へと進んだロディたちは、セシリアの持つガーディアンの導きにより、不思議な鏡の中へと足を踏み入れるのだった…。



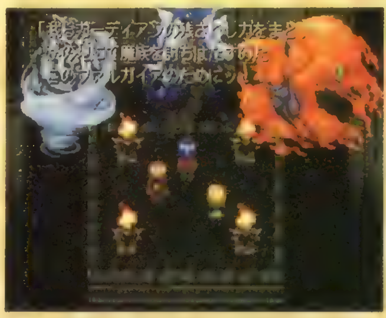
◀不思議な光に導かれて、3人は鏡の中へ…。



◀離ればなれになった3人は、さまざまな仕掛けのある通路を進む。

3体のガーディアンが出現!!

うちひしがれる3人の前に、ついに地、炎、風のガーディアンが姿を現す。魔族との戦いによって力を失ったガーディアンは、ロディたちに世界の運命を託して、新たな力を与えるのだ。

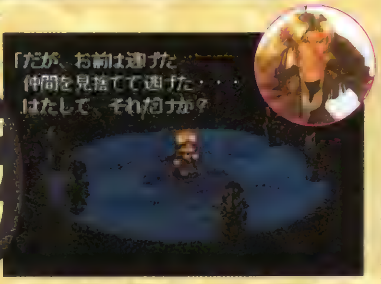


◀戦いの中で一時的にガーディアンを実体化させることができるようになる。

克服すべき心の傷があらわにされる

いつのまにか仲間たちとはぐれて、それぞれのために用意されたような迷宮をたどっていく3人。その終着点では、心の奥に抱いている恐れやコンプレックスが、幻となって彼らを責める。

ザック



▲心にうずまく復讐のための力への渇望。それは、かつて逃げるしかなかった自分への怒り…。

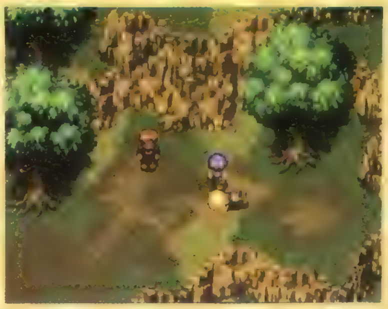
ロディ

▲人々のために特殊武器アームで戦うロディ。しかし、人はその力を魔族と同じに恐れる…。

セシリア

▲王女としての自分以外に、存在価値はないのだろうか…。

そして見知らぬ土地へ…



◀ガーディアンの力でとばされた土地で、彼らを待つ冒険とは!?

キャラクターステータスの秘密を大公開!

プレイヤーキャラには11項目のステータスが設定されている。これらの1つ1つが、モンスターに対する攻撃の命中率や、宝箱の鍵を外す成功率などに深く関係しているぞ。ここでは各ステータスの効能を解説していこう。

対 鬼 ゴブリンやコボルドなど、鬼系のモンスターに対する戦闘能力の高さを表す。初心者向けの塔「ゴブリンタワー」でクリティカルを出しまくれば、ガンガン上がる。

対 霊 幽霊系のモンスターに対する戦闘能力の高さを表す。幽霊系の種族にはやっかいな特殊能力を持っている奴が多いので、この数値が高くないなら戦闘は避けたい。

対 魔 インプやグレムリンといった使い魔系のモンスターに対する戦闘能力の高さを表す。超々やっかいなコイン型のモンスターも使い魔に属しているのだ。

対 竜 ドラゴン系のモンスターに対する戦闘能力の高さを表す。ドラゴンはゲーム後半にならないと出現しないが、それまでにある程度この数値を上げておかないとつらい。

対 人 人間系のモンスターに対する戦闘能力の高さを表す。ドラゴン系と同じく、ゲーム後半にはとてつもなく強力な奴が出現するので、できるだけ上げておきたい。

対 悪 邪神系のモンスターに対する戦闘能力を表す。使い魔の上級に位置する邪神の実力は生半可ではない。やむをえない場合を除いては、戦わない方が無難だろう。

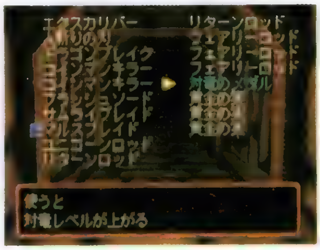
対 武 武器を使いこなす能力の高さを表す。この数値が高いほど、よりレベルの高い武器を装備できる。せっかく強力な武器を入手しても、使えなければ宝の持ち腐れなのだ。

対 食 食中毒（？）に対する抵抗力の強さを表す。ゲテモノ（カビだんご、いもむし、他）の中にも食べればHPが回復するものがあるが、この数値が低いと食べても病気になる。

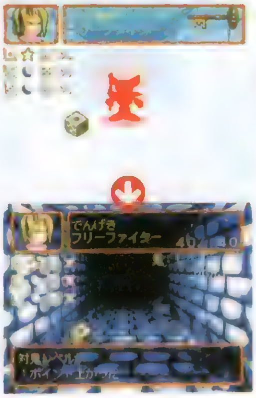
対 注 宝箱の鍵を破壊する際、この数値が低いほど鍵ごと宝箱を破壊してしまう確率が増えてしまう。その場合、アイテムが手に入らないだけでなく、ダメージを受けることも。

ステータスを上げるには?

ステータスの数値を上げる方法は3つある。1つめが、冒険の途中で手に入るメダルを使う方法。2つめはモンスターをクリティカル（サイコロの目の1を出す）で倒す方法。そして最後が、志半ばに息絶えたキャラクターの能力を継承する方法だ。



◀メダルは、ステータスごとに用意されている。運が良ければ意外と多く入手できるかも……。



▲モンスターとの戦闘シーンでクリティカルヒットを出すと、敵を一撃で倒せる上に、倒した敵の属性に応じたステータスが1～2ポイントアップする。

▲前に倒された冒険者の死体を調べると、その能力を自分のステータスに上乗せできる。この繰り返しで、いきなり強いキャラクターを作ることも可能だ。

SPECTRAL スペクトラルタワー

 ©1996 IDEA FACTORY,INC.

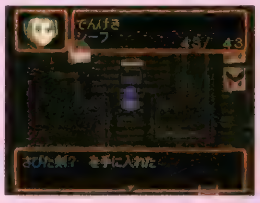
個性豊かな数々の職業、君はどの職業で冒険する？

運良く秘密のナンバーを発見できれば、優れた能力を持つ上級職のキャラクターでプレイすることも可能！　だが、それはよほど運が良かったらの話で、普通は10種類ある基本職のどれかで塔に挑戦することになるだろう。ここでは基本職の中から最も使いやすい４つの職業をピックアップして、その特徴や特技を紹介していくぞ。

▲基本職といっても、その道のエキスパートばかり　特徴を知り、それを活かして冒険を展開すれば、十分にゲームクリアも可能だ

シーフ

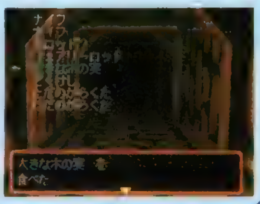
最初から対注のステータスが突出しているため、高レベルの宝箱の鍵でも高い確率で外せる。その特性が功を奏してアイテムを豊富に手に入れられれば、かなり有利に冒険を展開できるぞ。戦闘の能力は全体的に低め。



▶アイテムの数にものをいわせて優雅に冒険を楽しみたいならシーフで決まり。ステータスアップはメダルで。

野性児

基本職の中では最もＨＰが多いタフなキャラクター。また対食のステータスが群を抜いて高く、他のキャラクターなら病気になる食べ物でも、平気で口にしてＨＰを回復できる点も強み。注意力は、からっきしなのが弱点。



▶必殺技の「食べる」は、どんなに強力なモンスターでも一撃で倒せる最終兵器。ただし、病気になることもある。

ステータスが上がるとここが有利になる！

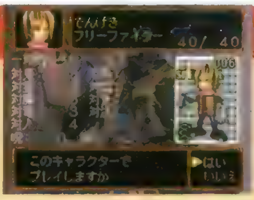
対鬼、対霊といった戦闘ステータスの数値が上がると、それぞれ対応する種族のモンスター（左ページの表を参照）への攻撃が当たりやすくなる。また、対注のステータスが上がれば宝箱の鍵を外す成功率がアップするぞ。

◀野性児やフリーファイターでも、対注の数値さえ上がっていれば高い確率で宝箱を開けられるのだ

◀戦闘能力が上がるにつれて、攻撃成功のサイコロの目が増えてくる。そして、圧倒的に実力が上回ると接触しただけで倒してしまうぞ。思わず優越感にひたる瞬間だ。

フリーファイター

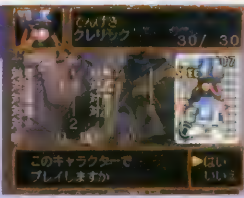
ステータスだけを見れば可もなく不可もなくのバランス型だが、必殺技の「連続攻撃」が非常に使い勝手が良く、戦闘における勝率は間違いなく基本職の中でナンバー１。対注のステータスを上げれば、もう完璧かも。

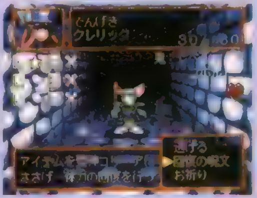


▶ノーリスクで２回サイコロを振れる「連続攻撃」がとても便利。ステータスに異常があると使えないので注意。

クレリック

回復魔法のエキスパート。自らの力で窮地を脱することができるのは心強い限り。しかし戦闘には不向きなので、モンスターとの戦闘は基本的に回避する方針で冒険を進めた方がいいかも。唯一、幽霊系にだけは強い。





▶運良くメダルを拾ってステータスを上げていければ、無敵のキャラに一躍大成長する。回復をうまく使おう。

TOWER

今回は前回に続いて、キャラクターの能力を表すステータスについて解説していこう。１つ１つのステータスにどんな意味があるのか、それを知れば、能力継承を使ったキャラのパワーアップに明確な方針が立てられるのだ。

スペクトラルタワー

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード（２ブロック）
発売日	10月４日		

革新的とも言えるシステムが今、注目の的!

ラグナキュール

ラグナキュール

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	冬予定		

「メモリーカード・バトル・システム」(MBS)の導入により、育成SLGと対戦プレイの楽しさが取り入れられた斬新なRPG『ラグナキュール』。今回は、ポリゴンで描かれた美しい画面を紹介するとともに、MBSという新システムの魅力に鋭く迫るぞ。最後に掲載した開発者インタビューもバッチリチェックしてくれ!

細部まで描き込まれた美しい世界…

フィールドも…

家も…

ダンジョンも…

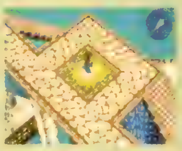
すべてがポリゴンで形作られているのだ

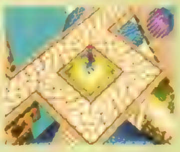
そのすべてがポリゴンで表現されている『ラグナキュール』の画面は、上の写真を見ればわかるとおり実に繊細。ゲームの世界観に見事にマッチしているのだ。

女の子キャラもたくさん登場するぞ

いろいろな角度に視点移動が可能!

フィールドやダンジョンでは、主人公を中心に前後左右の視点を360度、自由に移動させることができる。パーティのまわりの様子をいろんな角度から調べられ、建物の裏側など目の届かない場所もくまなくチェックできるのだ。視点移動を使わないと解けない謎もあるかも?





話題の新システム
MBS
[メモリーカードバトルシステム]とは?

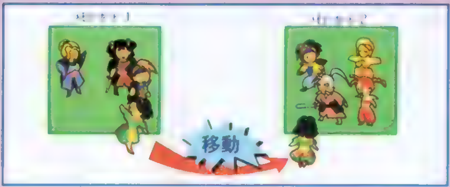
物語の中で育てたキャラクター同士で対戦プレイが楽しめるMBS。メモリーカード（以下MC）を介したキャラクターのやりとりで、プレイヤー同士がコミュニケーションをはかれるというこのシステムは、単に友だちと対戦して遊ぶだけのものとは片づけられない、さまざまな可能性を秘めている。ここではMBSのその革新的なポイントを4つ、解説していくぞ。

1 対戦ができる

ゲームのデータが保存されたMCを持ち寄ることで、他のプレイヤーが育てたキャラとの対戦が可能。

2 キャラの入れ替えができる

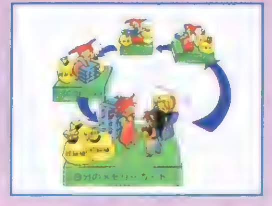
自分が育てたキャラクターを他のMCに移したり、逆に移してきたりすることができる。



なんとメモリーカードでこんなことができちゃうのだ!

3 入れ替えたキャラも経験をつむことができる

他のMCに移動しているキャラクターも、そこで戦闘に参加することで経験値を上げていくことができる。



4 対戦記録が見られる

対戦における勝敗の記録は、戦闘シーンのリプレイとともに記憶されていて、いつでも見ることができるぞ。

ゲームの制作者に聞く、MBSの秘密!

『ラグナキュール』の制作を指揮するゲームの生みの親、田中昌吾氏に直撃取材！　MBSについてのアレコレをたっぷり教えてくれたぞ。

実は、MBSは本編の物語をクリアして初めて遊ぶことができるようになるんです。主人公たちが最終ボスを倒して平和になったんだけど、各地に腕自慢の暴れん坊がいる世界(笑)。それがMBSの舞台です。メインはクリア後に出現するダンジョンになるんです。

このMBSを使うと、主人公以外のすべてのキャラの貸し借りができます。つまり自分が育てたキャラを助っ人に出したり、逆に友だちのキャラに助けてもらったり、仲間うちで選りすぐりのキャラを集めて、ベストパーティを結成するといったこともできるわけです。そういう意味では、子どもの頃に誰もが経験するおもちゃの貸し借りの感覚に通じるところがあると思いますね。「おまえのキャラすごいな」とか「全然使えんやないか！」とか、交換しあったお互いのキャラの感想なんか言いあってもらえると面白いんやないですかねぇ。そんなふうに、友だちみんなで楽しんでほしいですね。

たなか・しょうご●マルチメディアアーティストを発掘するオーディション「DEP」の第1回、第2回で連続入賞。有限会社アートシステム代表取締役

※画面はすべて開発中のものです。ⒸSony Music Entertainment (Japan) INC

©NECインターチャネル・マーカス・M2 ©SEGA 1995,1996

©HUNEX/NEC Electronics,Ltd. ©女神天国建設委員会/メディアワークス ©1994,1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

TECMO
ギャロップレーサー
ONE AND
ONLY ROAD
TO VICTORY
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
GALLOP RACER
3Dジョッキーレースゲーム
PlayStation
PLAYER HORSE
テクモから新感覚の「ジョッキーレースゲーム」の登場！
秒間20万ポリゴンを超える美しいグラフィックで、
迫力満点のレースシーンが再現！
ブライアンでテイオーで府中のターフを駆け抜けろ！
©TECMO, LTD. 1996
1996年9月27日発売
定価5,800円(税別予価)
テクモインターネットスタジオ
アドレス／http://www.tecmo.co.jp
テクモ株式会社コンシューマー事業部
東京都千代田区九段北4-1-34
TEL 03-3222-7625 FAX 03-3222-7643

Alien,Aliens,Alien 3,TM& © 1979,1986,1992,1996 Twentieth Century Fox Film Corporation Developed by Probe Entertainment Limited.Acclaim is a division of Acclaim Entertainment,Inc.
® & © 1996 Acclaim Entertainment,Inc.All Rights Reserved.

アクレイムジャパン公認!!「エイリアントリロジー」電撃ワンポイント攻略

▲プレイした人なら誰でもフェイスハガーに襲われてドキッとした経験があるハズ

◀最初は半透明の腹部に固定されているクィーンエイリアン。ちょっと攻撃すると、腹部を引きちぎって、こちらを執拗に追いかけてくる。

WARNING 注意せよ! 危険物

プレイヤーの命を脅かすものは、何も敵キャラばかりではない。ステージ内には、吹き出す熱風や酸の池など、体力が連続して奪われてしまうトラップもたくさん存在するのだ。場所によってはプレイヤーの無駄な攻撃がもとで、パイプから新たな熱風が吹き出すこともあるので自分で自分の首を締めないように注意しよう。そんな危険地帯の中でも、左の写真で紹介している場所は脱出が特に難しいので、近づく時は慎重に。ちなみに、酸の池の岸辺にある坂道はダッシュしないと登ることができないぞ。

WARNING 注意せよ! エイリアン

凶暴なエイリアンたちは、プレイヤーを発見すると、恐ろしい叫び声をあげながら襲いかかってくる。彼らは、ツメ攻撃や噛みつきが主な攻撃方法なので、距離を十分にあけて攻撃するのが鉄則だ。地形に引っ掛からないように注意しながら、後ずさりや横移動をうまく使って戦うようにしよう。さらに、ヤツらの体液もダメージのもとになるので、くれぐれも油断は禁物だ。寄生された人々や狂ったサイボーグなど人型の敵キャラは、飛び道具を使ってくる。残り弾数を惜しまずにガンガン攻めた方が利口だからね。

▲ガラスなどを壊すと、その向こうにいたエイリアンが飛び出してくることがあるぞ。

WARNING 注意せよ! トラップ

トラップは施設内のあちこちに設けられているので、周囲に危険なものが見当たらない時にも注意は怠らないように。このゲームでは、普通足を踏み外しても下の段に落ちるだけで済むけれど、極端に高い場所から落ちた場合はそのままゲームオーバーになってしまうぞ。落下死で特に注意してほしいのは1−9の落とし穴。クリアへと通じるエレベーターの真ん前にあるのだけれど、暗い場所にあるために見逃しやすい。神経をすり減らされる場所の後にあることもあって、落ちてしまうプレイヤーが続出中のようだ。

WARNING 注意せよ! 奇襲

不意にエイリアンが現れて心臓が止まるほどビックリさせられる！　こんな驚愕シーンは、このゲームならではの魅力と言えるだろう。便利な対物レーダーも、壁を隔てた場所にいるエイリアンには役に立たない。そこで、何かアクションをする時には、常に襲われることを想定して心の準備をしておこう。他にも、頭上にエイリアンが隠れていて、いきなり飛び降りてくることもある。どんな場合でもパニックになってしまうとダメージ必至なので、平常心を忘れずに対処してあげよう。

▲スリープ装置を開いても、中にエイリアンが隠れていることが多い。要注意だ。

◀何も考えずに行動していると、思わぬ窮地に追い込まれることも!?　こんな巧妙さにも、思わず感心させられる（?）。

◀2−4で遭遇するクレーン地帯。これらの上下する足場から落ちてしまうと、待ち受けているものは「死」しかない……。

In Store Now

◀身震いしちゃいそうなエイリアンのドアップ!!　このパッケージが印象的だ。

恐怖はここから始まる…

口コミで評判が伝わり、再販に次ぐ再販が重ねられている「エイリアントリロジー」。まだ未体験のキミは、今すぐお店に走れ!!

PlayStation
TOMY®
インターネットホームページ
「TOMY TOY KINGDOM」
"http://www.dir.co.jp/tomy"
落ちる。動かす。消す。
おもしろさも新しい、
新感覚のパズルゲーム。
くるくるトゥインクル
おねがいおほしさま
MILK
落ちて積み上がった宝石を
動かして消す、新感覚のパズルゲーム。
パズルゲームをやりつくした人でも、間違いなく楽しめます。
落ちてくるアイテムを何処に落とすのかがポイントだった、落ちものパズル。
『くるくるトゥインクル～おねがいおほしさま～』は、落ちて積み上がった宝石を動かして消して
いくという、新しいタイプ。落ちものパズルに慣れた人でも、新鮮な面白さが味わえます。
おはなし
たたかう
ずぅーっと
ぱずる
つくる
'96年10月発売予定!!価格5,800円
株式会社トミーTVゲーム事業部

本年度 超話題作!
海外マルチメディア賞 続々受賞中
PlayStation
子供の頃、本の挿し絵に「動いて」と願った人へ。
ルルはディスプレイ上の「本」の中で
あなたの願いを叶えます。
開かれたページを読むことはもちろん
朗読させることや主人公に本の上を歩かせたり
しゃべらせたりすることだってできるんです。
マウスをクリックするたびに絵が動きだす
そう!ルルは触ると動く「本」なのです。
動きだすポイントを楽しみながら探して
ください。知らぬまにあなた自身も
ルルとネモの冒険の旅人に・・・。
各誌絶賛の声!!
「ルル」の本で感動した。 —読売新聞
パソコンならではの仕掛けがいっぱい。 —オリーブ
「ルル」の名声は、不思議の国のアリスとオズの魔法使いのドロシーを越えることになるであろう。 —CD-ROM Fan
ルル
LULU
UN CONTE INTERACTIF DE ROMAIN VICTOR-PUJEBET
プレイステーション版 いよいよ登場!
発売11月1日 価格4,800円(税別)
朗読/大貫妙子
翻訳/天沢退二郎
マリ林
声優/矢島晶子
[ルル]
山口勝平
[ネモ]
注目のオリジナルパッケージ
ORGANA
Br@in PROJECT
ARIADNE
TOHOKUSHINSHA
SATELIGHT
©1995 Romain Victor-Pujebet ©1995 Organa
日本語版 ©1996 Ariadne /Tohokushinsha /Satelight
株式会社 東北新社デジタルソフト開発部 〒107東京都港区赤坂4-17-7 TEL 03-5410-6527
ルル読書感想文コンクール
募集中
詳しくは、右記のルルフォンまで
聴きたい、話したい、もっと「ルル」。
24時間受付中
Live on LULU
03-3222-4041
●マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメントの商標です。

PlayStation
SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT
THE TRUTH……
IT'S NOT A LIE, IT'S FACT.
FICTION……
IT'S NOT A TRUTH, IT'S A STORY.
SHINING AND DARKNESS.
OPPOSIDE IN MEANING. THE TRUTH AND FICTION.
TO UNLOCK THESE TWO DOORS, WILL REVEAL ALL THE MYSTERIES.
NIGHTRUTH
Explanation of the paranormal
物語は、ある少女の壮絶な"死"から始まった……。
恐怖と謎が渦巻く学園内で、
次から次と信じられない出来事が展開する。
"闇の扉"
さあ、あなたも闇の扉を勇気をもって開き、
今まで体験し得なかった未知の世界を、
少しだけ覗いてみませんか……。
豪華声優陣
上田祐司
宮村優子
氷上恭子
かないみか
緒方恵美
若本規夫
折笠　愛
"ナイトゥルース"
'96年11月 発売予定　予価6,800円(税別)
CD-ROM 2枚組(ゲームディスク・メイキングディスク)
★MUSIC-CD付き
発売元：株式会社 ソネット・コンピュータエンタテイメント
〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード瑞(タマ)2F TEL.03-5389-5120

PlayStation
STAKES WINNER
ステークスウィナー
GI完全制覇への道
キャンペーンその1
「ステークスウィナー」秋のGI大予想大会！
エリザベス女王杯、マイルチャンピオンシップ、ジャパンカップ、有馬記念の4つのレースの優勝馬を予想しよう。合計500名様に、ステークスウィナーオリジナルオッズカードをプレゼント！
キャンペーンその2
初回プレス版限定、オリジナル「競馬観戦グッズ」プレゼント。
商品内のアンケートハガキを送ると、抽選で100名様にザウルス特製の「厳選！競馬観戦グッズ」が当たる！
業務用とネオジオCD版で評判の「ステークスウィナー」がプレイステーションで甦る。競争馬を走らせるアクションゲームの面白さに、種付け生産と育成モードをプラスしたリアルジョッキーアクションゲーム。さらに、友達の育てた馬との対戦も可能になった。
GIを制す史上最強馬を自分の手で創り出せ！
1996.11 ON SALE
価格5,800円(税別)
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※「キャンペーンその1、その2」についての詳細は、10月以降の広告でお知らせします。
イラスト：鈴木みそ
©1995/1996 SAURUS
SAURUS
株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
A2C Acti-Art Corporation
盗掘者として屍をさらすか、英雄(ヒーロー)として秘宝を手にするか。
失われた財宝をめぐり、
謎と冒険がマルチストーリーで展開する、
フルポリゴン・アドベンチャー。
ノット・トレジャー・ハンター第1弾！
NOT TREASURE HUNTER
ノットトレジャー ハンター
※画面写真は開発中のものです。
Illustration by 末弥 純
ACTI-ART PRESENTS
YUJI AZUMA MASAAKI MATSUDA KAZUYOSHI FUJINO
FUMINORI OHSUGI TOSHIMI TANAKA
STARRING BY SHYUICHI IKEDA / KANETO SHIOZAWA
`96 11月 全国一斉発売!!
予価 ¥5,800 (税別)
●価格はメーカー希望標準小売価格です。
●表示価格は税別になっています。
〒556 大阪市浪速区敷津東3-7-10 タカミビル6F TEL.06-636-5999 株式会社アクティアート

新作●ソフトステーション

Soft Station

VOL.30

この本の発売日は13日の金曜日だけど、それよりもっと恐ろしいのは、PSの新作ソフトラッシュ！このままの調子でいくと、はたして年末までに何タイトルが発売されるのだろうか……。新作ソフトステーションのチェックは絶対に欠かせないぞ。

ZEIRAMZONE
ゼイラムゾーン

鬼才・雨宮慶太監督作品「ZEIRAM」の世界をベースにした、迫力満点の3Dアクション!

ジャンル	ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

おなじみ"イリア"が、今度は3D空間で大活躍!

PS初の3Dポリゴンによる横スクロールACTが発表になったぞ！プレイヤーは主人公イリアを操作して、ゼイラムが送り込んでくる敵の壊滅をめざすのだ。ゲームには「手前と奥」の概念が取り入れられていて、イリアはそれぞれのラインを自由に行き来することができるぞ。

主人公イリア

必殺技をぶち込め!

イリアは、パンチやキックなどの通常技だけでなく、コマンドによる必殺技も使うことができる。必殺技は、それぞれが残像のついたアクションで繰り出されるのだ。必殺技の応酬になるボス戦は、ドハデな戦いになりそうだぞ。

様々な角度のイリアに会えるぞ!!

ゲーム中では、状況に応じて視点が自動的に切り替わる。それぞれがイリアの行動をもっとも効果的に見せる視点になっているので、迫力もバツグンなのだ。

視点がグリグリ動く!

◀▲サマーソルトキックがザコ敵にクリーンヒット！ コマンドによる必殺技を駆使して、ガンガン進んでいくのだ。

▼通常ステージは横スクロールで進行するけれど、ボスとの一騎打ちは対戦格闘ACTで闘うのだ。

©1994 CROWD/ZEIRAM PROJECT ©BANPRESTO 1996

実況おしゃべりパロディウス
～forever with me～

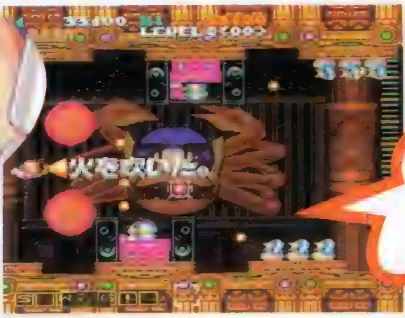
「実況」と「コミカルSTG」の華麗なる融合によって生まれた「実況パロ」が、お笑い前線と共にPSに上陸！

ジャンル	STG	価格	¥4,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	12月予定		

お家芸のお笑いSTG、PSに満を持しての登場なのだ！

「実況おしゃべりパロディウス」は、コミカルSTGに「実況」のフィーチャーを取り入れた大胆かつ斬新な手法が光る話題作だ。今回登場するPS版は、原作であるSFC版の単なる移植ではなく、さまざまな要素に改良を加えたパワーアップバージョン。ゲームを盛り上げる実況はさらにパワーアップし、SFC版には登場しなかったボスキャラも新たに追加。初めての人もそうでないアナタも大満足の充実ぶりだぞ。

◀オプションも充実。自分好みに細かく設定を変更できる。



▲▶次々と飛び出す爆笑の演出に一瞬たりとも目が離せない。こんな生ツバごっくんもののシーンも。

全国の女子高生のみなさんお待たせしました 実況のタコです～す（ロゾハ奈良県兼任）

2P同時プレイももちろんOK！「怒り攻撃」と「投げ攻撃」も健在だ

『パロディウス』シリーズを語る上で忘れちゃいけない2P同時プレイは、PS版でもモチロン可能だ。協力技の「怒り攻撃」と「投げ攻撃」も健在なので、ガンガン暴れながら突き進めるぞ。

◀味方に弾を当てまくっていると発動、全方向に猛烈な勢いで弾を乱射する。敵を一掃できるぞ。

▶味方に重なって Ⓐボタンを押すと使える。投げられた味方は画面中を跳ね回り、敵を粉砕する。

ゲーム前半の4ステージを紹介するぞ！

面構成はバラエティ豊かな全8ステージ。それぞれのステージは過去に登場した同社の作品がモチーフになっている。元ネタを知っていれば、思わずニヤリとなるステージばかりなのだ。

◀まったく趣の異なる全8ステージをすべて見れるかな？

STAGE 1 ソウル ソウルの夜にパンダが歌う！

派手にネオンがまたたくソウルの街（？）を駆け抜けるステージ。コースの途中には変な形のオブジェや奇妙な看板がひしめいており、思わずそちらに目がいってやられることもしばしば。油断大敵だ（笑）。

▲地元ソウルのみなさんが見たら卒倒するであろうオブジェの数々。背景のネオンがきらびやかだ。

▶今回はド派手な衣装に身を包んでのご登場。そのまま紅白にも出場できそう!?

STAGE 2 学校 ときめき一杯!? 学園の昼下がり

校庭に巨大な“木”が植えられている、どこかで見たような学校が舞台のステージ。校舎の中ではカバンや鉛筆などの学用品に加え、これまた見覚えのあるカツラをかぶったモアイが襲ってくる（笑）。ボスにはなんと『極パロ』でプレイヤーキャラだったひかる&あかねが登場！

▶相合い傘の落書きが彫られた巨木を背景に、激しい空中戦を展開！

◀モアイのカツラに要注目。この髪型は…。

こ、この女生徒たちは!?

▲ボスの直前には見覚えのある女生徒たちが登場。思わず攻撃の手を止めてしまう、ファン心理を揺さぶる攻撃なのだ！

新旧合わせて16人(匹)のキャラクターによる夢の競演!!

プレイヤーが選べるキャラクター（自機）は、合計16種類。シリーズの顔と言えるビックバイパー、ツインビーなどの古株に加えて、新キャラも登場している。今回は同系列の機体（たとえばウパとルパ）でもパワーアップのタイプが異なるので注意しよう。

◀よりどりみどりの16キャラ、選択の幅はかなり広がっているぞ。お好みの自機で出撃だ！

○丸くても高性能!

強力なレーザーを搭載し、前方に対する攻撃力はトップクラス。

○薄幸の主人公…

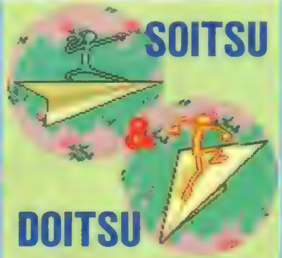
バランス型。強力な個性をもつこの面々の中にあっては…。

○必殺パンチは健在!

3WAYとロケットパンチで前は安心♪　後ろはテイルガンで。

○ペンギンカップル

スプレッドガンはボスに有効。バックから攻められるとイヤン。



○底知れぬ謎の存在

多方向武器とレーザーを搭載している。使い分ければ強いぞ！

○宇宙最強の赤ん坊

ウパとルパで武器のタイプが全然違うのでご用心。

○なぜか天駆ける猫

多彩なレーザーで変幻自在の攻撃が可能。見た目と実力は別物。

○可憐な妖精コンビ

性能的にはかなり厳しいが、それでもなぜか選んでしまう!?

STAGE 3 野原

青い空、白い雲。合い言葉は……

このステージは、青空の下に広がるメルヘンチックな世界と、一転雰囲気の異なる薄暗い水脈のコースで構成されている。空にふわふわ浮かんでいる雲を撃つとベルが出現するぞ。ナイスバディのボス、ボインビーの悩ましい動きは必見！

▲トランプの兵士が並ぶお城。とってもメルヘン。

◀水脈を出た地点にはライトやパステルの顔が彫られた崖なんてものも。

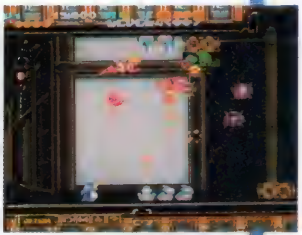
ワルモン博士!?

▲ツインビーたちの宿敵、ワルモン博士（とおぼしき人物）もゲスト出演。自慢の空中戦艦に乗って激しい攻撃をしかけてくるぞ。２度と立ち直れぬよう徹底的に破壊してやれ。

STAGE 4 江戸

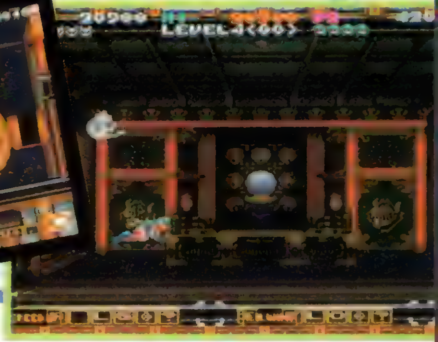
桜吹雪に江戸情緒が華開く！

花見のペンギンでにぎわう桜の庭園と、ジャパネスクな文化が香り立つ神社が舞台。思いもよらぬ場所から敵キャラが出現するので気が抜けない。



▶軽快なBGMに乗って和風のステージを駆け抜ける。攻撃は激しい！

▼そして、最後に待ち受けるボスキャラは…、残念だけどまだ秘密。ヒントは奉納されている鏡。鏡といえば、ねぇ。



©1995, 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

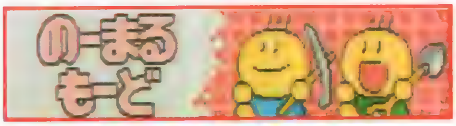
続ぐっすんおよよ

ブロック落下の速さと、「ぐっすん」の動きの遅さに、楽しくイライラする日々が、再びやってくる！

ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	10月予定		

危険なダンジョンから「ぐっすん」を救え!!

人気のドハマリＰＺＧ「ぐっすんおよよ」が、パワーアップして帰ってくるぞ。ルールは、いたってシンプル。上から降ってくるブロックを積み上げたり、行く手をはばむブロックを爆弾で壊したりして、一定速度で歩き続ける主人公の「ぐっすん」を出口まで導けば面クリアだ。ステージは、右で説明している「のーまるもーど」だけで100面もあるし、さらに、今回は新たに４つのモードが加えられているのだ。演出面でも、人気声優の椎名へきる、千葉繁が声をあてるオープニングや中間デモで楽しませてくれるぞ。アーケード時代から話題を呼んでいた、エンディングが妙にアヤしい、あの「変態モード」も健在（笑）だそうなので、こちらのファンだった人も期待していいぞ!!



これが全ての基本だ
しっかり覚えよう!!

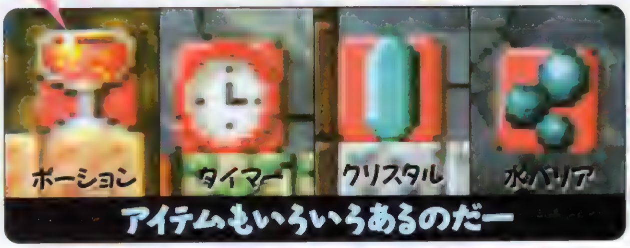
こうなってはダメなのだー

敵に触れる、ブロックでつぶされる、おぼれる、ブロックについている針が刺さる、ブロックが画面の上まで積み上がる、などの状態になると、ぐっすんは死んでしまうのだ。

◀ぐっすんは、一段ずつしかブロックを登ることができない。階段状になるようにうまく積んでいくのがコツなのだ。

▼ステージによっては、出口がすでにブロックで埋め尽くされている場合もある。このような面では爆弾でブロックを破壊して道を作ってあげよう。

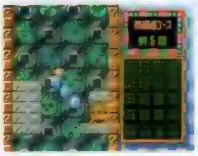
アイテムはそのステージに最初から置いてある物と一定時間ごとに画面上から降ってくる物がある。どれもとても便利なものばかり。使いこなしてクリアに役立てよう。



アイテムもいろいろあるのだー

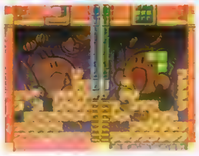
▲ぐっすんを出口まで導いてやればステージクリア。あまり時間をかけすぎると、画面の下から水がせり上がってくるぞ。

そのほかにもたくさんのモードを用意しています♥



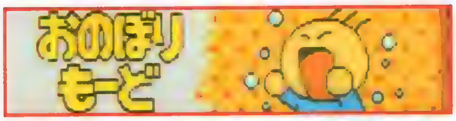
手づまりに注意しよう

使用できるブロックと爆弾が、面ごとにあらかじめ決められている。いわゆる「詰め将棋」のようなものだ。

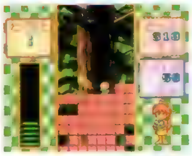


やっぱり対戦が熱い!!

下から炎がせり上がってくる。相手より高く登り、相手側のブロックを崩して落とすなどの攻撃を行って勝負する。



ひたすら登り続けよう



敵は現れず出口もない面で、どこまで上に登れるかを競う。ブロックにつぶされるか、画面外に落ちるとミスになる。

「運」もかなり重要だぞ

降ってくるブロックの形や順番もクリア時間を大きく左右する。いいブロックが来るよう祈りながらプレイしよう

 ©1993 IREM CORP. ©バンプレ企画 1996 ©BANPRESTO 1996

アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥

主人公は古代ギリシャの神の生まれ変わり!
神々の代理戦争が"ギャルゲー"としてよみがえる!?

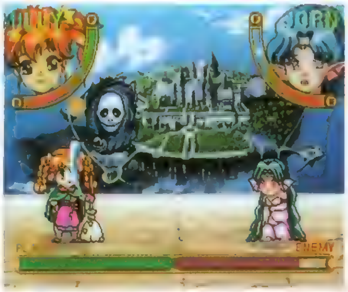
ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	10月予定		

夢の中で繰り返される、神々との召喚バトル！

この「アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♥」は、いろいろな世界から女の子を召喚して主人公の代わりに闘ってもらうという一風変わったシステムを持ったゲームだ。この〝アポなし召喚バトル〟というシステムは、相手が試験中だろうがお風呂に入っていようが、おかまいなしに召喚してしまうという何ともハタ迷惑なシステムなのだ。また、ゲーム中には冬馬由美さん、かないみかさんをはじめ、総勢30人以上もの声優が喋りまくるという力の入りよう。ギャルゲーファンはもちろん、声優ファンも必見のゲームだ！

夢から始まる物語

最近、奇妙な夢を見るようになった主人公。彼は夢の中で古代ギリシャ神殿に迷い込み、ひょんなことから神話の神々と戦うハメに……。このゲームには、戦いの節目ごとにビジュアルシーンが挿入されていて、デジタルコミック感覚で物語が進むのだ。



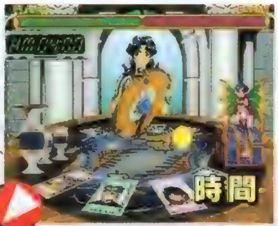
▶これが〝召喚バトル〟の戦闘画面だ。20人ものSDキャラが、可愛らしいグラフィックを見せてくれるぞ。

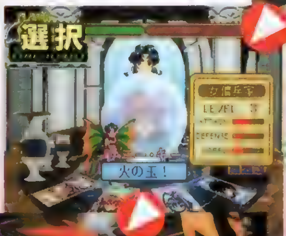
これが召喚バトルだ！

夢の中の神殿では、神々を守る怪物たちが主人公の行く手を阻む。彼らとの戦闘は、いにしえの昔から神々が行ってきた〝代理戦争〟で決着をつけるのだ。これは現在、過去、未来、そしてファンタジーの世界から身代わりの〝ギャル〟を召喚して、1対1のバトルを行うというモノだ。彼女たちが負ければ、召喚した者の精神力が奪い取られ、精神力が尽きると神々の手で封印されてしまうぞ。崇高な神々の戦いも、勝負の行方はギャル次第だ。

▶まずは、中央で回転している時計を止めて、ギャルを召喚する時間を決定する。タイミングをつかんで、思い通りの時間を選ぶのだ。

▼ランダムに用意された4枚のカードの中から、召喚するギャルを選ぶ。当然、レベルの高いギャルを使えば、戦闘が有利に進められるぞ。





【召喚】

召喚するギャルを選ぶと、そのときの彼女たちの様子が見られるぞ。この様子は召喚する時間によって変化して、彼女たちのコンディションにも深く関わってくるのだ。また、運が良ければ召喚するときに女神の祝福を受けて、ギャルがパワーアップすることもあるるぞ。

BATTLE!

▲戦闘はコマンド選択式だ。戦いの前に両者に与えられる運命のカードによって、クリティカルヒット率アップや特殊シールドといった能力が与えられるぞ。

▶戦いに勝ったギャルはレベルアップして、経験値の分だけ自由に能力値を上げることができるぞ。お好みのギャルを集中的に育ててゆくのがグッド！

要チェック 真夜中のヒ・ミ・ツ♥

いくら〝アポなし〟と言っても、彼女たちにはそれぞれの生活がある。真夜中に呼び出したりすれば、当然彼女たちはぐっすりと眠っているのだ。そんな状態で召喚すると、なんと眠ったまま戦闘に突入してしまうぞ。攻撃を受ければ目は覚めるけど、コンディションは最悪！　勝ち目のない戦闘を避けるためにも、召喚する時間には注意しよう。

▲体調の良い時間帯を選ぶか、ギャルの寝姿に転ぶか…。この他、入浴シーンなども取り揃えております（笑）

▶体調の良い時間帯なら昼間…と思ったら着替え中だったりする♥

©HUMAN 1996

トンズラくん

なんだかよくわからないミョーなキャラたちによる、実はなかなか本格的なPZG。気持ちよくハマッてみよう!

ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	SOLAN	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	9月6日（発売中）		

ヘンテコなキャラと音楽が魅力の"脱力アクション"?

▲やる気満々のトンズラくん。ゲーム中はトンズラくんの視点でプレイするので、正面から顔を見ることはできないのだ。

自分の視点でプレイできるという、一風変わったPZGの登場だ。プレイヤーは主人公トンズラくんとなって、踊り狂って高いところに登ってしまった愛するトンズラちゃんを助けに行かなければならない。フィールド上に置かれた箱を使って、短足なトンズラくんにも登れるように階段を作っていこう。友だちにも手伝ってもらったりしながら、制限時間内にトンズラちゃんを救い出せばクリアだ。ステージは全部で51面。見た目と違って(?)、実はかなり本格的なPZGなのだ。

このミョーなゲームはこうして進むのだ!

▲まずはトンズラちゃんの居場所を確認し、そのそばに箱を運ぼう。階段を作るために、箱をどこに運んだらいいのか、よく考えてから動かしていこう。

▼動かした箱を積みあげて階段を作ろう。ゲージを溜めて力一杯リキめば、高い位置にも箱を積むことができる。友だちの上に箱を置く(?)ことも可能だぞ。

▲箱を積み上げたら、トンズラちゃんのもとに急げ! 早くクリアすれば、タイムボーナスがもらえるのだ。

ココもちぇっく

トンズラ劇場がイカす!

ロードするといきなり始まる"トンズラ劇場"。これがかなり笑えるのだ。CGのトンズラくんと、実写の"トンズラギャルズ"が一緒に踊ったり、映画『007』のパロディがあったりなど見どころは満載。バックに流れるYOUの歌もマヌケでグーだ。

ココもちぇっくー

音楽を担当するトンスカ隊とは?

ゲーム中で使用されている力の抜ける音楽。これは元FAIR CHILDの戸田誠司氏がプロデュースしているのだ。演奏は東京スカパラダイスオーケストラのホーン隊の面々、ヴォーカルはYOUという豪華な顔ぶれだ。

▲実力派アーティストたちの、フザけた音楽センスが楽しめるぞ。

©PONY CANYON

キング オブ パーラー

今や一兆円産業ともいわれるパチンコ業界を体験できる異色経営SLGが登場する！ 商売繁盛はキミの腕次第!!

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	ティー・イー・エヌ研究所	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	10月予定		

パチンコ店のオーナーになろう！

テーマがパチンコ店の経営というこの『キング オブ パーラー』は、ちょっと渋めの大人向けSLGなのだ。プレイヤーは新しくオープンするパチンコ店の店長になって、決められた期限内に目標金額以上の売り上げを達成することが目的だ。ゲームレベルは初心者向けの〝シナリオモード〟と上級者向けの〝エキスパートモード〟が用意されていて、いずれも実在の街をモデルにした8つの地域が舞台になっているぞ。その地域の中から1つを選んで、備品や内装を整えて、オリジナルの店をオープンするのだ。また、ゲーム中には曜日や季節の概念があり、週末は客が多くなったりクリスマスには客足が遠のいたりと、とてもリアルにできているぞ。さらには実写ムービーが随所に盛り込まれていて雰囲気を盛り上げてくれる。秋の夜長におすすめのアダルトな一本だ。

ゲームの流れ

▶地域を選択すると、周辺の住宅環境やライバル店の情報などが、3Dグラフィックによるムービーで説明されるぞ。

◀シナリオモードでは、最初からパチンコ台が設置されている。あとは両替機などを揃えよう。

オリジナルの店！

▶これがメインとなるパチンコ店の様子。備品を増やしたり床や壁などの内装を変更すると、グラフィックも変わるぞ。また、店の増築が可能なエキスパートモードでは、店の成長ぶりがはっきりと目に見えて楽しい。

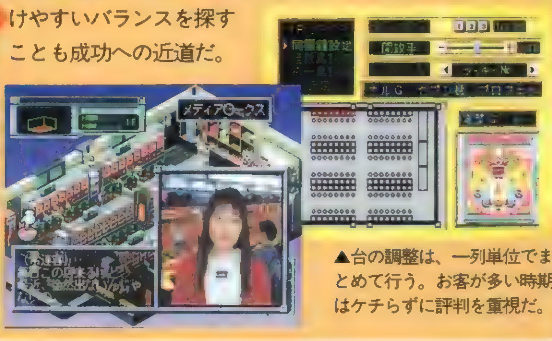
これは出しすぎ(笑)

◀驚異的な当たりのせいで売り上げに大ダメージ！ しかし数日後、雑誌記事に載ったおかげで店は大繁盛。このようなイベントが他にも盛りだくさんだ。

店長のお仕事

出して出させてボロもうけ！

パチンコの経営の要(かなめ)は、台の出玉調整にある。出し過ぎず絞り過ぎず、微妙なバランスを保つことが売り上げアップにつながるぞ。残念ながら釘調整まではできないけど、各機種ごとに〝確率設定〟、〝開放率〟、〝遊技方法の設定〟を変更することが可能だ。この設定によってルーレットが当たる確率や玉の出具合などを調節できるから、売り上げ状態に合わせてこまめに変更することが重要だぞ。また、異なる調整をした同機種を使って客の反応を見ることで、儲けやすいバランスを探すことも成功への近道だ。



▶あまりに出玉が悪いと、常連客が文句を言ってくるぞ。

▲台の調整は、一列単位でまとめて行う。お客が多い時期はケチらずに評判を重視だ。

あの手この手でサービスサービス♥

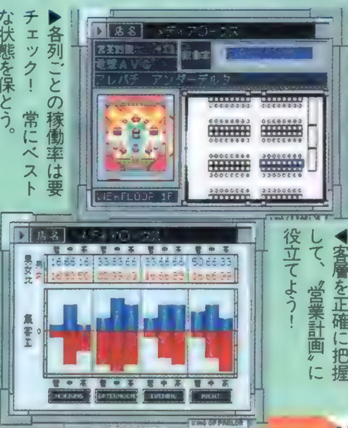
サービスの種類は〝ドリンクサービス〟や〝モーニングサービス〟など全部で6つ。どれも一回ごとに百万円単位の費用がかかるけれど、売り上げが悪いときに行うと効果てきめん！ また〝新装開店〟を行うと、新しいパチンコ台を購入することができるぞ。アドバルーンなどで大々的に宣伝だ！

▲サービスのスケジュールは、ひと月先まで組むことができるのだ。

▶景品の品揃えを設定する。いくら出玉が良くても景品が貧弱ではダメ。

データを使って情報収集！

各パチンコ台の稼ぎ具合や年齢、性別といった客層など、様々な〝営業データ〟を的確に分析すれば、経営を有利に進められる。たとえば出玉の多すぎる台をチェックして調節したり、客の男女の割合に合わせてサービスの傾向を変えたりするのだ。また、月末には営業報告が行われ、ライバル店との売り上げを比較して見ることができるぞ！



▶各列ごとの稼働率は要チェック！ 常にベストな状態を保とう。

◀客層を正確に把握して、〝営業計画〟に役立てよう！

1996 ©ティー・イー・エヌ研究所／JAPAN VISTEC

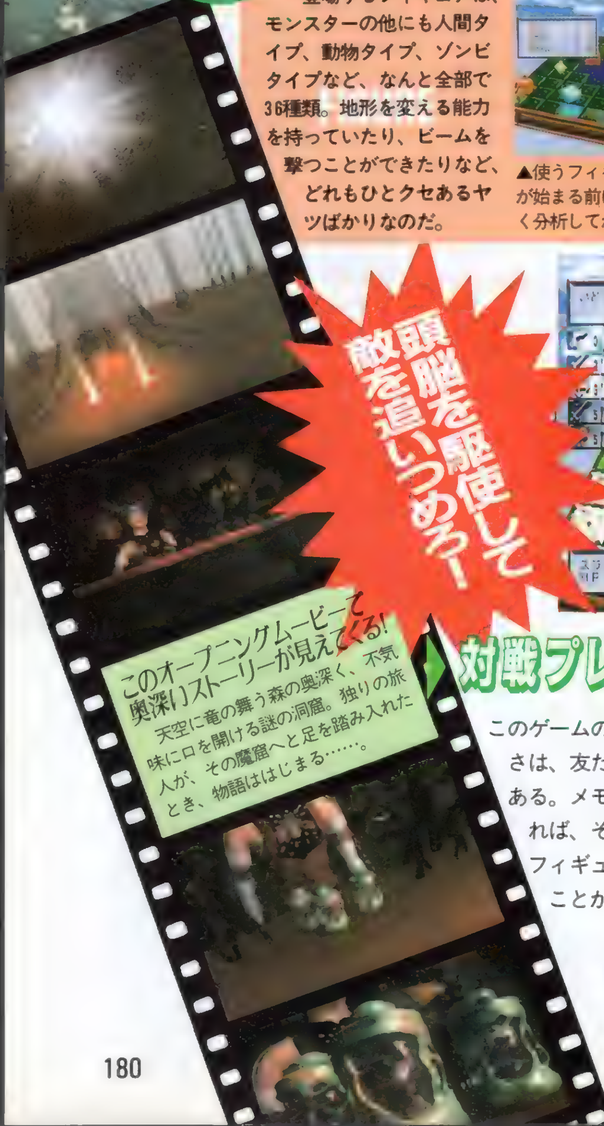
怪獣戦記

**ファンタジー世界の住人たちがゲームの"コマ"に?
いろいろな要素を持ったチェス感覚のSLGが登場!!**

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	プロデュース	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

魔族の遊技場で繰り広げられる"モンスターチェス"

この『怪獣戦記』は、戦略SLGでもなければ将棋やオセロのようなボードゲームでもない、"モンスターチェス"という言葉がピッタリのSLGなのだ。"チェス"と言ってもこのゲームのコマ(フィギュア)は、モンスターをはじめとしたファンタジー世界の住人たち。それぞれ武器や魔法の他にさまざまな特殊能力を持っていて、しかも経験を積めば成長もするのだ。ポリゴンで描かれたこれらのフィギュアたちが、キミの持ちゴマとして戦いを繰り広げる、まさに新感覚のSLGなのだ。



ゲームはこう進む!

▲ルーレットを止めて行動ポイントを決めたらまず移動。点滅している範囲内だけ移動可能だ。

▼画面左に表示されている中から、攻撃や特殊能力などの行動を選択する。

▲1ターンに動かせるフィギュアは1体だけ。こうしてお互いに、移動と行動を繰り返すのだ。

さまざまなフィギュアがキミの持ちコマなのだ!

登場するフィギュアは、モンスターの他にも人間タイプ、動物タイプ、ゾンビタイプなど、なんと全部で36種類。地形を変える能力を持っていたり、ビームを撃つことができたりなど、どれもひとクセあるヤツばかりなのだ。

▲使うフィギュアは、戦闘が始まる前に選ぶ。敵をよく分析してから決めよう。

ルーレットが勝負のカギだ!

このゲームには"行動ポイント制"が用いられている。ルーレットで出た数がそのまま行動ポイントになり、プレイヤーはこれを消費して移動や攻撃を行っていくのだ。余った行動ポイントは、次のターンに持ち越せるので、溜めておいて一気に勝負をかけるといった戦法も可能だぞ。ルーレットの出目が、戦闘を大きく左右するのだ。

◀ダメージの高い攻撃や特殊能力などは、多くの行動ポイントを消費する。

頭脳を駆使して敵を追いつめろ!

カプセルを使って敵を捕獲せよ!

プレイヤーが最初に持っているフィギュアはわずか3種類。しかし、ボード上にあるカプセルに敵フィギュアを追い込み、捕獲すると、次の戦いからは、それを自分のコマとして使えるのだ。

◀新種の敵が現れたら、迷わず捕まえて、自分のフィギュアの種類を増やすのだ。

対戦プレイも盛り上がるぞ

このゲームのもう1つのおもしろさは、友だちとの対戦プレイにある。メモリーカードを持ち寄れば、それぞれが育ててきたフィギュア同士を対戦させることができるのだ!

▶対戦用にあらかじめ用意されたフィギュアを使うこともできるぞ。

1回戦の相手はこのミノタウロスだ!!

©PRODUCE 1996

立ちはだかるライバルを、拳ひとつで打ち砕け!!

拳聖 THE KING OF BOXING

ジャンル	SPG
メーカー	ビクターエンタテインメント
発売日	11月15日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）

イベントも充実のボクシング

▲右ストレートが対戦者のアゴをとらえる！ ボクサーの動きもかっこよく、迫力も満点なのだ。

ＳＳ版で好評だった３Ｄボクシング、「キング・オブ・ボクシング」の続編がＰＳに登場する。このゲームでは、ボクシングの試合だけではなく、マッチメイクやトレーニングなど、勝ち上がっていくための過程も大きな楽しみの１つなので、一種の育成ＳＬＧとしても楽しめる１本なのだ。また、選手の動きは本物のボクサーの動きをサンプリングしただけあって、見応えも十分。ＳＳ版同様に、隠しボクサーもバッチリ用意されているぞ。

▲ボクサーの数も豊富に用意されている。ボクサーによって能力も様々なので、よく考えて選択しよう。

▶オプションモードも充実した内容。ラウンドなども自由に決められる。

◀試合前のボクサー紹介シーン。まるで本当のボクサーのように顔や体型がそれぞれ違う。

リアルさを追求したパチンコSLGの第２弾 好みの台で、心ゆくまで玉を打ちまくろう!!

ヴィクトリーゾーン２

ジャンル	TBL
メーカー	SCE
発売日	９日20日
価格	¥5,800（限定版は¥8,700）
対応周辺機器	SANKYO N·ASUKAコントローラ

楽しい演出が盛りだくさんだ!!

パチンコのリアルなシミュレートぶりが高く評価されていた『ヴィクトリーゾーン』が、パワーアップして帰ってきた。今回は、パチンコハンドル型コントローラ〝ＳＡＮＫＹＯ Ｎ・ＡＳＵＫＡ〟と同梱の限定版も発売されるので、パチンコファンは見逃すな！ また、この「２」では、ＳＣＥの人気ゲームをモチーフにしたオリジナル台を用意するなど、マニア以外でも楽しめる工夫もいっぱいだ。篠原涼子の歌う〝もっともっと…〟をはじめ、ＢＧＭの充実ぶりもハンパじゃないぞ。

▼実在の台も、ＳＡＮＫＹＯの歴史的名作が、11作品が収められている。

▲オリジナル台の１つ〝クライムクラッカーズＧＰ〟。バックに流れる、テーマソングには感動するぞ！

▼こちらもオリジナル台の〝ムームー星人ＳＰ〟。写真のように、視点をわざと斜めにしてプレイするのもグーなのだ。

あの「銃夢」が原作の雰囲気そのままにゲーム化 アクション要素もいっぱいのRPGなのだ

銃夢（仮）

ジャンル	A・RPG
メーカー	バンプレスト
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	未定

サイボーグ少女ガリィが活躍するRPG

集英社「ビジネスジャンプ」に連載されていた「銃夢」が待望のゲーム化となった。原作者の木城ゆきと氏が監修しているので、オリジナルのイメージを損なわないゲームになること請け合いだ。コマンド入力で技を繰り出すなど、アクション要素が重視されたＡ・ＲＰＧとして開発は進行中で、背景も登場キャラもポリゴンで作られている。

◀戦闘クライブ・リィと対決。負けるな、ガリィ！

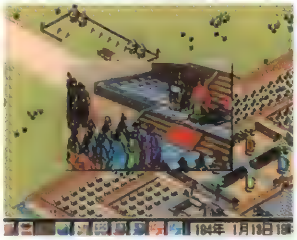
歴史SLGに新風を吹き込んだシリーズがPS化 オリジナル要素もいっぱいで遊びやすさもアップ!

皇龍三國演義

ジャンル	SLG
メーカー	エクシングエンタテイメント
発売日	11月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	マウス

リアルタイム歴史ＳＬＧの決定版が登場

パソコン版「龍王三国志」をベースにした、リアルタイム歴史ＳＬＧがＰＳに登場する。プレイヤーは三国時代の君主となって戦争・外交で領土を拡大し、最終的には中国統一を果たすのが目的だ。好評だったシステムはそのままに、状況が一目で分かる立体地図を追加するなど、システム面でより充実した作品に仕上げられている。



◀パソコンでは１枚絵だったイベントシーンも、アニメするのだ。

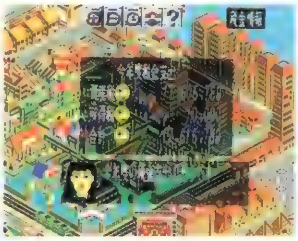
効率よく運営して、すてきな町を作ってみよう

シティーブラボー！ —CityBravo!—

ジャンル	SLG
メーカー	アルトロン
発売日	秋予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（15ブロック）マウス

１つの町を作りあげる経営ＳＬＧが登場

住宅建設からレジャー施設の運営まで幅広くこなすブラボー社から、プレイヤーはある土地の開発を一手に任される。そんな設定でこの経営ＳＬＧの扉は開かれるのだ。プレイヤーの選択によって、町はレジャータイプにも、ビジネスタイプにも成長していくので、目的建造物の建設に向けて、好きなタイプでチャレンジしてみよう。



◀税金など、経営上で重要な情報はこまめにチェックすべし。

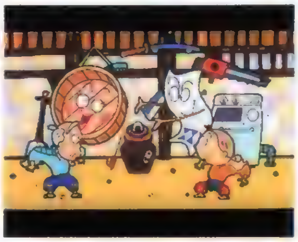
画面をクリックすると、次々と物語が展開するぞ

日本たらればなしツアー① あれ!も これ?も 桃太郎

ジャンル	AVG
メーカー	システムサコム
発売日	10月４日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）マウス

愉快なインタラクティブ・アニメーション

このゲームは、画面の様々なものをクリックすることで物語が展開する、インタラクティブ・アニメーションＡＶＧだ。ストーリーはギャグ満載のノリで展開し、ミニゲームも豊富に用意されている。また、プレイヤーの選択によってストーリーが分岐するマルチエンディングを採用しているので、何度も遊ぶことができるぞ。



◀ギャグ満載のゲームだけに、抱腹絶倒間違いナシなのだ。

©Victor Entertainment,Inc.©1996 Sony Computer Entertainment Inc.©SANKYO©YUKITOプロダクツ／集英社©BANPRESTO 1996©1996 XING ENTERTAINMENT
©1996 龍［RON］©1996 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.©1996 SYSTEM SACOM,グループ・タック

自分の好きな声優さんをキャスティングできるぞ!!

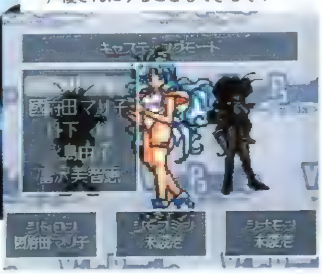
ボイスパラダイス エクセラ

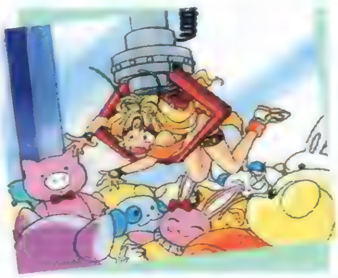
ジャンル	AVG
メーカー	アスク講談社
発売日	11月予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）マウス

声優ファンなら絶対買うのだ！

▲みごと目的の声優さんに出会えたら、とっておきの実写ムービーが見られるぞ。

▼ゲームを始める前に、３人のキャラクターの配役を決めるのだ。３人とも同じ声優さんにすることもできるぞ！





▲プレイヤーはこのおまぬけな妖精たちと、声探しの旅に出るのだ。

ＰＣ−ＦＸで大人気だった「ボイスパラダイス」がついにＰＳに移植されるぞ。もちろんムービーやイベントなども大幅に増えてパワーアップされているのだ。出演する声優さんは、久川綾、富沢美智恵、國府田マリ子、丹下桜、永島由子（敬称略）と人気絶頂の５人！　ゲームはキャラクターに対する配役を自分で決めることができるという〝ボイスキャスティングシステム〟が魅力のＡＶＧだ。このソフトで、大好きな声優さんをひとり占めにしよう！

タツノコアニメファンが泣いて喜ぶＳＴＧの登場だ！

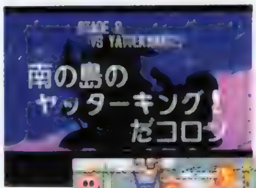
タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー

ジャンル	STG
メーカー	バンプレスト
発売日	11月予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

タツノコアニメキャラが復活！

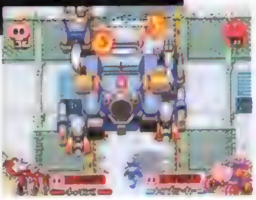
「ヤッターマン」をはじめ、タイムボカンシリーズの歴代善玉たちが〝敵〟となって登場する縦スクＳＴＧ!?　それが、この『ボカンと一発！ドロンボー』だ。プレイヤーは、あの名悪役〝ドロンジョ〟率いる３人組で、立ちはだかる正義の味方を倒すのだ（笑）。各ステージのＢＧＭは各番組のメインテーマなので、知っている人は思わず口ずさんでしまうぞ！　セリフはもちろん当時の声優さんが担当していて、中でも〝ドロンジョ〟役の小原乃梨子さんの名セリフ「すかぽんたーん」は必聴。元ネタのアニメは、小中学生の読者にはわからないかもしれないけど、このゲームが持つ独特のノリには、引きずり込まれること間違いナシだ！

▲タイムボカンシリーズの看板とも言える〝おだてブタ〟も、いたる所に出てくるのだ。



◀ステージ開始画面も、まるでＴＶアニメのオープニングだ。

▶画面の半分を占める巨大ボス〝ヤッターキング〟が登場！



▶ドクロを100個集めると、自機が巨大メカに変形するぞ！

『シヴィライゼーション』がファンタジー版になった！

CIVIZARD 魔術の系譜

ジャンル	SLG
メーカー	アスミック
発売日	12月予定
価格	未定
対応周辺機器	マウス

世界を統べるモノは、科学ではなく魔法！

この『シヴィザード』は、文明の発展をテーマにしたＳＬＧ『シヴィライゼーション』のファンタジー版なのだ。プレイヤーはファンタジー世界に住む種族の首領となって、魔法文明を進化させつつ〝アルカナス〟と〝ミロール〟という２つの世界を統一することが目的だ。手ごたえのないＳＬＧばかりと嘆くキミにオススメの硬派な１本だぞ。

◀プレイヤーの治める都市は、魔法の力量に比例して大きくなるぞ。

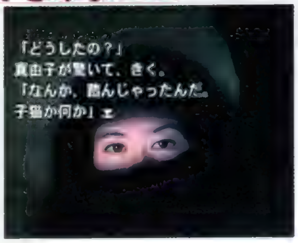
モニターを支配する怪奇と幻想の世界の数々
世にも恐ろしげなデジタルブックが登場するぞ！

黒ノ十三

ジャンル	ETC
メーカー	トンキンハウス
発売日	９月27日
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

背筋の凍るような恐怖をあなたに…

このゲームは十三編のホラーストーリーからなるオムニバス形式のデジタルブックだ。各ストーリーの途中には５〜６カ所の分岐点があって、選択を誤ると無惨な結末が待っている…。実写がベースのリアルな背景は3000以上も用意されていて、随所に絶妙なタイミングで挿入される効果音とともに恐怖の世界を演出してくれるぞ。



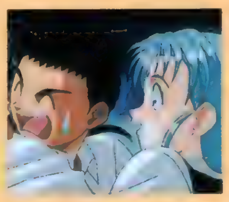
◀ゲームの随所に挿入される不気味なＣＧが雰囲気を盛り上げるぞ。

NOW ON SALE

秋の夜長はPSでゲーム。これでキマリだね！

9月13日〜9月26日

この号が発売されている間にリリースされるソフトをど〜んとまとめて紹介するお馴染みのこのコーナー。それではさっそくいってみよう。まず９月13日発売のソフトは、『魔法少女ファンシーＣｏＣｏ』『月下の棋士〜王竜戦〜』『ウイングコマンダーⅢ』『必殺パチンコステーション』『英語の鉄人センター試験トライアル』『究極の倉庫番』『天地無用！ 登校無用』『ジグソーアイランド〜Japan Graffiti』『バーチャル・プロレスリング』『アイルトン・セナ カートデュエル』『ＢＩＧＨＵＲＴベースボール』『ライズ オブ ザ ロボット２』『ＳＵＰＥＲ ＣＡＳＩＮＯ ＳＰＥＣＩＡＬ』『釣りバカ日誌』の14タイトル。９月20日発売のソフトは『ぽじっとん』『ヴィクトリーゾーン２』（パチコンハンドル型コントローラ付きの限定版もあり）、『スターファイター3000』『パチンコ大好き』『女神異聞録ペルソナ』『にとうしんでん』『幻影闘技SHADOW STRUGGLE』『アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited』の９タイトルとなっている。今回の注目ソフトは『天地無用！ 登校無用』『女神異聞録ペルソナ』の２タイトルだろう。



◀オリジナルストーリーが楽しめる、「天地無用！」。

▶新システムが導入された大作ＲＰＧ「ペルソナ」。

総本数	23本
総購入価格	142,480円

©ASK Kodansha Co.,Ltd.1996 ©タツノコプロ ©バンプレ企画 1996 ©BANPRESTO 1996 ©1994, 1995Simtex Software,MicroProse.All Rights Reserved.MicroProse is a division of Spectrum HoloByte,Inc. ©1996 TONKINHOUSE 監修：綾辻行人

PlayStation™

知恵熱出そう。

こんにちは、おなじみ、例の倉庫番です。荷物を片づけるだけのパズルですハイ。だけど、今度は究極です。一筋縄には、いきません。だから、ついついハマってしまうというしくみです。たとえ、キミが学業に専念できなくても、アナタが仕事をおろそかにしても、責任は負えません。あしからず。

究極というからには、それなりにワケがある。

オーマイガー！ またしてもトラップを。

途中で荷物が浮いてしまったり、荷物が1つ多かったり、意地の悪いトラップや、黙々と仕事するキミを待ち受けている。

人生いたるところにワナあり。せいぜい気をつけてください

自業自得。自分でつくったゲームで眠れない。

EDITモードで、キミだけのオリジナル倉庫番パズルがつくれます。自分でつくった難問奇問に悩むことも。

世間では自業自得、あるいは墓穴を掘るなどといいますが、友人たちを道連れにするのもいい考えです

あ、涙ひとすじ。ラビ君の結末やいかに。

究極の倉庫番は、"シネパズル" パズルとともに映画のようなドラマが展開していきます。主人公は倉庫番のアルバイトをする

人形のラビ。本当の人間になるため、旅を続ける彼に幸あれと祈るばかりです

声の出演／林原めぐみ・[illegible]ほか

発売元としては秋の夜長に期待して

9/13(fri) 発売予定

シネパズル

究極の倉庫番

あなどれないパズルと涙のストーリー

プレイステーション版◎予価/5,800円(税抜)

究極をつくろうコンテスト開催！ ～君のオリジナルの「究極の倉庫番」大募集～

●応募方法／以下1.2.3.いずれかの形式で、必要事項をお書き添えのうえ、下記あて先までご応募ください ●応募形式／1.B5サイズ以上の方眼紙で、タテ16×ヨコ24のマス目を作成したものにパズル面を創作したもの 2.ゲーム解説書に記載のオフィシャルフォームにパズル面を創作したもの 3.EDITモードを使用し、パズル面を創作したセーブデータの入ったメモリーカード ●必要事項／○郵便番号○住所○氏名○年齢、職業または学年○電話番号 ●あて先／〒665 兵庫県宝塚市中州1-2-24 501 シンキングラビット「究極をつくろうコンテスト」係あて ●募集期間／1996年9月13日～1996年12月31日（当日消印有効） ●審査員長／今林宏行（「究極の倉庫番」ゲームデザイナー） 特別審査員／千葉麗子・林原めぐみ 審査員／じゅげむ編集長／電撃プレイステーション編集長／ハイパープレイステーション編集長

※1 原則として応募作品の返却はいたしません。ただし3による応募の場合のみ、ご希望の方にはメモリーカードを返却いたします。返却希望の方は○郵便番号○住所○氏名を記入し、返信用切手を貼った封筒を、応募の際に必ず同封ください。それ以外はご希望に応じかねますのでご注意ください。※2 すべての応募作品についての著作権は、弊社に帰属するものとさせていただきます。ご了承ください。※3 なお、審査員は予告なしに変更となる場合がありますので、ご了承ください。

上位入賞作は **次回作に採用** 97年発売予定 & 最優秀作品には **賞金20万円**

ゲームジャンル／シネパズル メモリーカード容量／1～3ブロック

発売元／ITOCHU 伊藤忠商事株式会社 マルチメディア事業部 TEL.03-3497-7895

制作／シンキングラビット

（「究極の倉庫番」の情報はインターネットでもチェックできます。アクセスしてみよう！ www.mmjp.or.jp/powerhouse）

© 1982.1996 THINKING RABBIT,INC. © 1996 ITOCHU Corpor. Ltd.

※アナタの社会生活に支障をきたす場合がありますので熱の出しすぎに注意しましょう。

NEXT WAVE
ネクストウェイヴ?

せっかく32ビットのマシンパワーがあるんだから、ウダウダやるのはもうイヤだ。

今回のピックアップテーマ

スピード

【speed】①速力、速度 ②(速度が)速いこと

今回のテーマは、ゲームの「スピード」! ジャンルにとらわれず、さまざまなゲームを「スピード」という点から見てみようというワケだ。ジックリ腰をすえて楽しむのも、ひとつのプレイスタイルだろうけど、超ダッシュでプレイしきってしまうのも、またひとつのスタイル。32ビットのマシンパワーには、もしかしたら超ダッシュの方が似合うのかもしれない……。

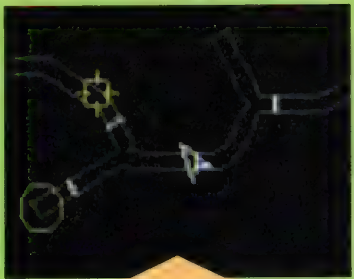
SP

攻撃のスピード

FINALIST
ファイナリスト

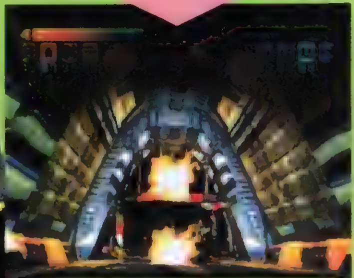
■ギャガコミュニケーションズ
■10月4日発売 ■¥5,800

超強力な近未来兵器で、すべてを破壊し尽くす爽快感に、RCG以上のスピード感、噴き上がる爆炎の大迫力……それらが美しいグラフィックで表現される、まったく新しいタイプの3DSTG。それがこの『FINALIST』だ。独裁国家の野望を阻止するために、高速移動可能なホバークラフトを駆使して、12のミッションをすべてクリアするのがゲームの目的なのだが、ミッションによってはパズル的な要素を持つものもある。そう、そこで「スピード」が問われるのだ。アクセルはゆるめずに、即断で謎に挑んでみよう。



マップでルートを確認!

ミッションをクリアせよ!

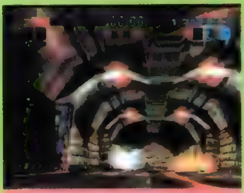


大迫力の3DダンジョンSTG!!

華麗な画面と多彩なステージ

ミッションはそれぞれ「特定のものを破壊する」、「決められた順番通りにセンサーを作動させる」などなど、目的はさまざま。単純に、攻撃力だけではクリアできないぞ。

INDUSTRY



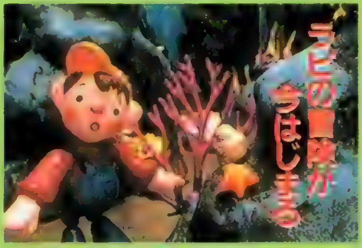
TUNNEL

現れた敵を瞬時に倒せ!!

考えるスピード

究極の倉庫番

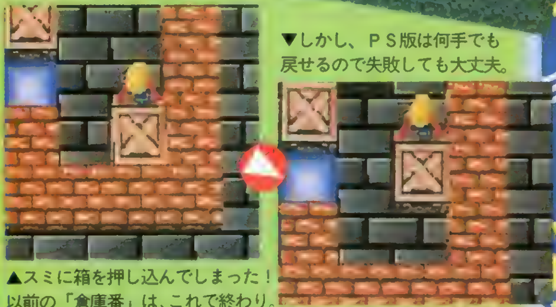
■伊藤忠商事
■発売中 ■¥5,800



▲「究極を作ろうコンテスト」も開催中。ぜひ、応募しよう（詳しくは190ページ参照）。

全機種総計で120万本以上というセールスを誇る名作ＰＺＧ「倉庫番」が、大胆にリメイクされてＰＳに登場！　演出部分にはシネマストーリーが、システムには「トラップ」という新要素が追加されて、今までとは比べものにならないほど挑戦しがいのあるパズルになったのだ。ゲームの目的は「箱を押して所定の位置に移動させること」。失敗を恐れずに、ドンドン押そう。

ミスしても大丈夫！



▲スミに箱を押し込んでしまった！以前の「倉庫番」は、これで終わり。

▼しかし、ＰＳ版は何手でも戻せるので失敗しても大丈夫。

長考するより 速考 でアクションしてみよう!

SPEED

まだまだあるぞ!! いろんなスピード

ここで紹介している「スピード」ゲームは、友だちと競えば熱くなれること間違いナシの２本だ。もうホント、ゲームはウダウダやってる場合じゃないと思うぞ。

倒すスピード

鉄拳2 ■ナムコ■¥5,800 ■発売中

タイムアタックモードで、クリアタイムを競いあえ！　大勢で騒ぎながらプレイすると、自分１人で挑戦する時よりも、なぜかタイムが良くなるのだ。

たたくスピード

ハイパーオリンピック in アトランタ

■コナミ　■発売中　■¥5,800

ひたすら連打することで記録を伸ばせるのが、このゲームの魅力。ボタンを叩いた分だけ、記録が良くなるというシンプルさがうれしいね。

成長のスピード

魔法少女ファンシーCoCo

■POW
■発売中 ■¥5,800

魔法世界のお姫様を、立派な魔法使いに育てる「魔法少女ファンシーCoCo」。わずか５年間で魔法はもちろん、学問や料理、武術まで教育しなければならないのだ。育成ＳＬＧでは定番となりつつある「ライバル」の存在も見逃せないぞ。

少女の成長の 早さ を見守ろう

©Ocean Software Limited 1996 ©1996 TOUCHU Corp. ©1996 Planning Office Wada ©株ナムコ ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

8月12日～8月25日

売上ランキングでは、『ストZERO 2』と『トバル』、2強対戦ACTの激突が楽しみだぞ！軍配はどちらに上がるのか？

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名(下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント)
1	2	ストリートファイターZERO 2 カプコン／8月9日／対戦ACT／38079
2	1	TOBAL No. 1 スクウェア／8月2日／対戦ACT／18014
3	5	ワールドスタジアムEX ナムコ／7月26日／SPG／14779
4	15	アークザラッド SCE／7月12日／BEST／9351
5	3	ポポロクロイス物語 SCE／7月12日／RPG／8289
6	8	バイオハザード カプコン／3月22日／AVG／7199
7	14	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～ エクシングエンタテイメント／8月9日／SPG／7030
8	9	刻命館 テクモ／7月26日／SLG／6933
9	6	ハイパーオリンピック イン アトランタ コナミ／6月28日／SPG／5466
10	10	鉄拳 2 ナムコ／3月29日／対戦ACT／5052
11	4	NOëL(ノエル) パイオニアLDC／7月26日／ETC／4941
12	—	闘神伝 2 plus タカラ／8月9日／BEST／4421
13	—	エースコンバット ナムコ／8月9日／BEST／3384
14	—	BOXER'S ROAD NEW／8月9日／BEST／3246
15	7	OverBlood(オーバーブラッド) リバーヒルソフト／8月2日／AVG／3126
16	11	Total NBA'96 SCEI／7月5日／SPG／2729
17	13	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 SNK／6月28日／対戦ACT／2593
18	20	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／2410
19	18	チョロQ タカラ／3月22日／RCG／2048
20	—	KING'S FIELD II フロム・ソフトウェア／7月12日／BEST／1967

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名(下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント)
1	1	ファイナルファンタジーVII スクウェア／12月予定／RPG／7698
2	3	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／12月予定／S・RPG／3818
3	2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ／9月27日／PZG／3206
4	5	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／春予定／S・RPG／2797
5	4	女神異聞録ペルソナ アトラス／9月20日／RPG／2593
6	10	エターナルメロディ メディアワークス／11月予定／SLG／2103
7	12	サガ フロンティア スクウェア／春予定／RPG／1981
8	8	同級生 2 バンプレスト／12月予定／AVG／1809
9	9	天地無用!登校無用 エクシングエンタテイメント／9月13日／AVG／1491
10	7	ストリートファイターZERO 2 カプコン／発売中／対戦ACT／1286
11	11	TOBAL No. 1 スクウェア／発売中／対戦ACT／1225
12	—	アークザラッドII SCE／11月1日／S・RPG／1164
13	—	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 SNK／発売中／対戦ACT／1082
14	—	はるかぜ戦隊Vフォース ビング／11月15日／SLG／960
15	15	プリンセスメーカー ゆめみる妖精 SCE／冬予定／SLG／817
16	13	バイオハザード 2 カプコン／未定／AVG／756
17	14	マクロスDIGITAL MISSION VF-X バンダイ ビジュアル／未定／STG／674
18	—	スーパーロボットシューティング バンプレスト／12月予定／STG／613
19	—	アイドル雀士スーチーパイII Limited ジャレコ／9月20日／TBL／551
20	18	BASTARD!!－虚ろなる神々の器－ セタ／秋予定／RPG／470

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名(下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント)
1	1	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／4852
2	3	バイオハザード カプコン／3月22日／AVG／4702
3	2	鉄拳 2 ナムコ／3月29日／対戦ACT／4553
4	6	NOëL(ノエル) パイオニアLDC／7月26日／ETC／2287
5	—	TOBAL No. 1 スクウェア／8月2日／対戦ACT／1988
6	5	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト／1月26日／S・RPG／1924
7	—	ストリートファイターZERO 2 カプコン／8月9日／対戦ACT／1710
8	12	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／1560
9	14	ポポロクロイス物語 SCE／7月12日／RPG／1496
10	11	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス／95年12月29日／SLG／1432
11	7	アークザラッド SCE／95年6月30日／S・RPG／1282
12	10	メルティランサー 銀河少女警察2086 イマジニア／3月22日／SLG／1005
13	13	あすか120%スペシャルBURNING Fest. ファミリーソフト／3月28日／対戦ACT／919
14	17	エースコンバット ナムコ／95年6月30日／STG／791
15	16	KING'S FIELD III フロム・ソフトウェア／6月21日／RPG／705
16	4	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～ コナミ／4月26日／ETC／641
17	8	ポリスノーツ コナミ／1月19日／AVG／577
18	—	リッジレーサー ナムコ／94年12月3日／RCG／492
19	19	卒業～クロスワールド ハーティロビン／6月28日／AVG／363
20	—	刻命館 テクモ／7月26日／SLG／278

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	3	テイルズ・オブ・ファンタジア	11	9	レイブレーサー
2	1	スレイヤーズ	12	11	真・女神転生シリーズ
3	2	ドラゴンクエストシリーズ	13	14	ダンジョンズ&ドラゴンズ 2
4	4	新世紀エヴァンゲリオン	14	—	ワンダープロジェクトJシリーズ
5	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	15	17	バーチャファイターシリーズ
6	5	魔装機神	16	—	イースシリーズ
7	13	下級生	17	—	電脳戦機バーチャロン
8	15	ヴァンパイアハンター	18	—	スプリガンシリーズ
9	7	ファイアーエムブレムシリーズ	19	—	ブルーブレイカー
10	—	魔導物語シリーズ	20	16	女神天国

ランキング・チェック!!

驚異的な初速を見せた『トバル』は順調に（？）売り上げを下げていき、アーケードからの根強いファンをつかんでいる『ストZERO 2』が、今回は首位に輝いた。スクウェアとカプコン、それぞれのメーカーについているファンの気質の違いがうかがわれるようだ。また、売り上げランキングでは上位11位までを前号でもランクインしたタイトルが占めた。それだけでなく、初登場タイトルはどれも「ザ・ベスト」シリーズである（リメイクともいえる『闘神伝 2 plus』は異質かもしれないが）。この2週間は目新しいタイトルがなかったようで、なんとなくサビシイ結果となってしまった。9月の新タイトルには是非がんばってもらいたい(『天地無用』『ペルソナ』『ときめき対戦ぱずるだま』など、期待できそうなタイトルも多い)。

それ以外のランキングでも、特にこれといった変化はなかったようで、今回は非常に安定したランキングとなっている。ちょっとおもしろかったのは、読者人気18位に、『レボリューション』ではなく『リッジレーサー』が入ったこと。これはやはり「ザ・ベスト」の影響だろうか。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は初登場のタイトル、青い行は再登場のタイトルを示しています。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回は「ウィズ外伝」の移植化計画。最新作の「外伝Ⅳ」が、9月20日にSFCで発売されるこの外伝シリーズも、ぜひPSにしてもらいませんと。そうでしょう、お客さんっ！ ヘイッ。

©1996 ASCII Corp.

『ウィズ外伝』の最新作はぜひともPSでっ!!

現在のＲＰＧの流れを過去にたどっていくと必ずたどり着くのが『ウィザードリィ』だといわれています。この『ウィズ』の第１作が出たのが15年近く前。現在でも、その基本システムが使われていることから、システム・設定がしっかりしていることがわかりますよね。さて、今回の『外伝Ⅳ』は、その名の通り『ウィズ』の外伝で９月20日にＳＦＣで発売予定。ちなみに第１～３作めまではＧＢで発売されています。ＧＢ版を発売するとき、ハードスペックを考えて第１作めのシステムにしたらしいのですが、これがおもしろい！ ＧＢ版にも固定ファンがガッチリとつきました。その人気ゆえ、ＳＦＣでも発売が決定したのです。

▲ＳＦＣで発売される「外伝Ⅳ」は、ＧＢ版の続編であり最新作です。ストーリーに直接つながりはありませんが、間接的にはつながっています。

▶「外伝Ⅳ」は、本編「Ⅰ」のシステム＋本編「Ⅵ」の職業の追加がされています。ちなみに職業の数は、全部で７種類あります。

『ウィザードリィ』とは？

「ウィズ」こと「ウィザードリィ」は、パソコンソフトとしてデビューをはたしました。しかし、ここで本編を最初から解説してしまうと、かなり長くなってしまいます。ですから今回は、『外伝』のみにしぼってお送りすることにします。

「外伝」は、すべて日本制作。もともとはアメリカのゲームですから、日本で制作したら本家と別物になってしまう……なぁんてことがよくありますが、この『外伝』だけは例外。システムはもちろん、本家の雰囲気を見事に再現しています。現在では「新作が発売されるごとに仕様が変更される本編よりも『外伝』の方が好き」という人が増えてきているようです。まぁ、『外伝Ⅳ』も純和風の設定のため「ギルガメッシュの酒場」が「弁天酒場」と変更されていますが…。それは味があるのでいいとして(笑)、問題なのは、プリースト(僧侶)＝お坊さんという名称変更……これって、かなりイメージが変わりますよね。プリーストは女性的イメージがあるのに、突然ハゲのジジィみたいになっちゃいません？ 偏見みたいですが、ちとカンベンしてほしいです(笑)。

▶最初は、メチャ弱のパーティも「ウィズ」なら許せますっ！

▲ストーリーが濃くなっても、おもしろいのが「ウィズ」。

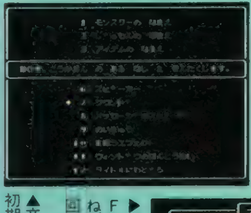
▲「外伝Ⅳ」の舞台は日本。オリエンタルムード満点といったカンジのグラフィックがいい味出してます。

もしもPSで発売されたら

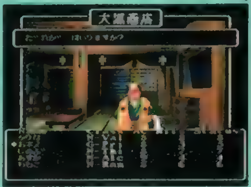
もしも「外伝Ⅳ」がPSで発売されるのなら、まずは、グラフィック面の強化が先決でしょう。グラフィックっていうのは、一番最初にユーザーの目に入るところ。ここを超美麗に強化すれば、ガンコなマニアのハートもガッチリとキャッチしてくれることでしょう。

次に音楽ですが、もともとこのゲームにはBGMというものがありませんでした。BGMらしいBGMが付いたのは、'87年に発売されたFCの『ウィズ』から。ですから、PS版のBGMは昔からのファンのために、オン／オフ機能を付けるというのはどうでしょう？ もちろん、BGMがある場合は、日本という舞台設定を生かして尺八のソロとか、チャンバラ映画のサントラっぽいものが流れると、カッコいいですよね。「水戸黄門」や「仕事人」みたいな音楽とか。あ、「銭形平次」もいいなぁ(笑)。

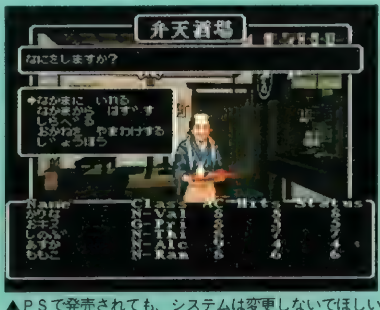
そしてシステム。やはり基本は「外伝Ⅳ」と同じにしてほしいです。『外伝』が売れた理由の１つとして、本編「Ⅰ」と同じシステムということもありましたし。ファンは、昔のシステムで新しい『ウィズ』がしたいんです。



▲音楽は、オフができると、初期のファンは大満足かも？



▶グラフィックは、GBやSFCよりもパワーアップせねば…。でもCDのアクセス回数が多いのはいやです。



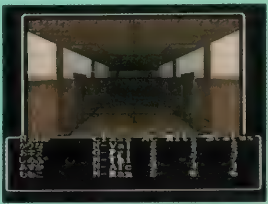
▲ＰＳで発売されても、システムは変更しないでほしいです。このシステムが『外伝』の味なのですから。

そして移植の可能性は？

それでは「外伝Ⅳ」が、PSで発売される可能性があるかどうかを、アスキーの広報・小池氏に聞いてみましょう。

「『外伝』シリーズは、アスキーが独自に開発してサーテク社（『ウィズ』の権利を持つ会社）に許諾してもらっています。ですから、どのハードで発売しなくてはいけないという制約はありません。とりあえずはSFC版の「外伝Ⅳ」の反響を見てから考えます。もしもPSで発売するとしたら「外伝Ⅳ」の単純な移植でなく、PSのスペックにあったものを１から考えるつもりです」（アスキー広報担当・小池氏談）

もはやSFCのハード性能を考えると、次回作を発売する可能性は低いといえるでしょう。と、いうことは、次回作はPSで出る可能性も？ 可能性はありますよねぇ？



▲温故知新という言葉通りに、シリーズ初期のシステムを使用している「外伝」。こちらの方が好きという人も…。

▲「外伝」がＰＳに移植されたら、マニアの方はかなり喜んでくれると思うんですが。そうですよねぇ？

ハガキをください

例えば、電撃ＰＳの読者さまが１人１枚、移植希望のハガキを出されたとしましょう。そうすればあら藤木……いや、不思議。あっという間に何十万枚のハガキになってしまいます。それでは、そのハガキはどうやって使われるのでしょう？ それは、移植化担当が移植希望ソフトを製作しているメーカーにいって、直接ハガキを渡すのです。もう、おわかりですね？ みなさまのハガキはこうして、移植化に一役買っているワケなのです。いやはや、すごい。イラストハガキは、Ｐ．110からの４色奴隷をご覧ください。

PSから一般情報までの早耳ニュースページ

[Vol.30]

電撃 News Station

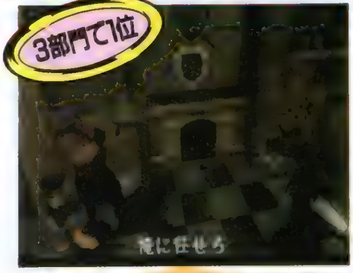
第1回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー

グランプリ決定!

『ときめき』が堂々グランプリ受賞! 予想通りPSソフトが大健闘なのだ

ときめきメモリアル
~forever with you~

ゲーム専門誌17誌の読者投票により、最高の家庭用ゲームソフトを選ぶという「第1回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー」の集計結果が発表されたぞ。'95年4月1日から'96年3月31日までに、国内で発売された全204タイトルの中からグランプリに輝いたのは、「ときめきメモリアル～forever with you～」(PS/得票数:4,068票)。魅力的なキャラクターと、高いゲーム性が評価された結果だろう。2位には「鉄拳2」(PS/3,388票)が、3位には「バーチャファイター2」(SS/3,201票)がそれぞれ入賞。対戦ACT、やはり強し!! 4位は、3部門に分けられた特別賞すべての1位を獲得したサバイバルホラー「バイオハザード」(PS/2,994票)。5位には「ドラゴンクエストⅥ－幻の大地－」(SFC/2,157票)が入り、名作としての意地を見せた。下の3賞の結果を見てもわかることだが、今一番元気なハードはやっぱりPSなんだよね。



バイオハザード

鉄拳2

バーチャファイター2

特別賞3賞は こんな結果…

フレッシュ賞

順位	得票数	タイトル	機種	メーカー
1	2,255	バイオハザード	PS	カプコン
2	1,103	アクアノートの休日	PS	アートディンク
3	955	ときめきメモリアル~forever with you~	PS	コナミ
4	699	テイルズ オブ ファンタジア	SFC	ナムコ
5	660	ジャンピングフラッシュ!~アロハ男爵ファンキー大作戦~	PS	SCE

サウンド賞

順位	得票数	タイトル	機種	メーカー
1	1,743	バイオハザード	PS	カプコン
2	1,438	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	SFC	エニックス
3	1,427	テイルズ オブ ファンタジア	SFC	ナムコ
4	1,399	ときめきメモリアル~forever with you~	PS	コナミ
5	817	第4次スーパーロボット大戦S	PS	バンプレスト

ビジュアル賞

順位	得票数	タイトル	機種	メーカー
1	2,866	バイオハザード	PS	カプコン
2	1,438	鉄拳2	PS	ナムコ
3	1,113	パンツァードラグーン ツヴァイ	SS	セガ
4	906	ときめきメモリアル~forever with you~	PS	コナミ
5	768	テイルズ オブ ファンタジア	SFC	ナムコ

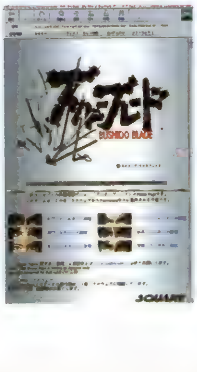
ブシドーブレード

インターネット

最新情報盛りだくさんのホームページが開設!!

スクウェアが放つ3D格闘の第2弾、「ブシドーブレード」の最新情報を見ることができるホームページが開設されたぞ。登場するキャラクターそれぞれが自分自身のことを語っていくという、とても凝ったつくりになっていて、内容も毎月、最新情報に更新されてゆくとのこと。「発売間近にホームページで何かが起こる!?」という情報も、本誌取材班はキャッチしている。目の離せないホームページになりそうだ。

http://www.square.co.jp/bushido/



◀スクウェアは今後、ホームページでの展開にも力を入れていくとのことだ。かなりグレードの高いページになりそうだぞ。

イベント 東京ゲームショウ'96

大盛況で幕を閉じたビッグイベント 次回ももっと楽しませてくれ!!

この夏の一大イベント「東京ゲームショウ'96」が、数々の話題を残し無事終了した。入場者数は22日が28,733人、23日が35,067人、最終日の24日が45,849人と、日ごとに増加。この急激な入場者の伸びは、テレビのニュースなどで大々的にとり上げられたことも大きかったようだ。マスコミ全体をも注目させるぐらい、すごいイベントだったってことだよね。気になる次回の開催は、今はまだ未定だが、「年2回開催」なんていう嬉しいプランも挙がっているらしいぞ。期待していよう！

▲多くの最新ソフトがプレイできるとあって、会場は常に大盛況。3日間合計でおよそ11万人のゲームファンがつめかけたのだ。3日とも来てる、なんていうファンもいたぞ。

▲ゲームの他に、最新のバーチャル機器の展示なども好評だったぞ。

◀話題の1つとなった「ヤングカンファレンス」。ゲーム業界に興味を持つファンで連日、特別会場は超満員に。ためになる話がたくさん聴けたのだ。

ファンクラブ Shiori Mate

デビューで話題の藤崎詩織のファンクラブが設立される!!

芸能界デビューが発表されてから、まだ間もない『ときめきメモリアル』の藤崎詩織ちゃんに、早くもオフィシャルのファンクラブが設立されることになったぞ。さまざまな特典が用意されているという、このファンクラブに入会したい人は、まず返信用封筒に80円切手を貼り、住所、氏名を明記のうえ、下のあて先に送ろう。入会案内書が送られてくるので、そちの方をよく読んでね。

※第1期受付は10月15日～11月14日まで

[illegible]

ライブ 金月真美&長沢ゆりか

コナミのイチ押しアーティストの2人が11月にジョイントライブを行うぞ!!

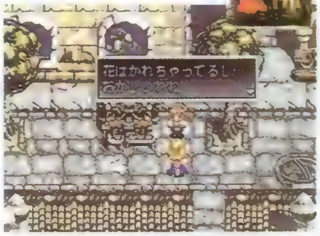
ゲームファンに大人気の声優・金月真美さんと、「ときめき」イメージシンガー・長沢ゆりかさん。この2人が、11月にジョイントライブを行うことが決定したぞ。金月さんにとっては、これが初めてのライブになるし、長沢さんも12月のシングルCD発売（4枚目）に向けて、今が一番ノリにノッている時だ。このライブが大いに盛り上がっちゃうことは間違いない。チケットは「チケットぴあ」にて9月21日から発売されるぞ。絶対必見なのだ!! ◎日時：11月22日（金）…開演19:00／11月23日（土）①開演14:00②開演18:30［2回公演］ ◎会場：東京・渋谷ON AIR EAST ◎入場料：￥3,605（税込）

▲2人ともライブに向けて大いにはりきっているらしいぞ。◎お問い合わせ：03-3449-5733（コナミミュージックエンタテイメント）

キャンペーン セブンイレブン

レシートを送ると5,000名に『アークザラッドII』が当たる！

全国のセブンイレブンでは今、PSソフト「アークザラッドII」が当たる「アーバングッズプレゼント」キャンペーンが行われているぞ。缶コーヒーでおなじみのネッスル日本のネスカフェ3缶（ブラック、サンタマルタ、モンテアルバン）のいずれかと、お弁当、おにぎり、サンドイッチなどを合わせて買った500円分のレシートを一口として店内にある応募ハガキに貼り、設置されている応募箱に入れるか、郵送をすると、抽選で5000名の当選者に、発売日当日、『アーク～II』が郵送されてくるのだ。



▲発売日に郵送されてこなければ、ハズレたってこと。次の日に買いに行けばいいのです。う～む、わかりやすい！

イベント 謎王

岩男潤子さんと楽しいクイズの旅

5000問の難問、奇問を取り揃えたというPS版クイズソフトの『謎王』。その発売（8月30日）に先駆けて、26日－27日に、「謎王ミステリーツアー」が行われたぞ。多数の希望者の中から、抽選で当選した約100名が参加し、このゲームの主演声優である岩男潤子さんと一緒に、クイズの旅を楽しんだのだ。全員参加のクイズ大会はもちろん、岩男さんのミニトークショーやミニライブなどでも、大いに盛り上がったぞ。

▶岩男さんのミニトークショー。彼女も『謎王』をとても気に入っているようだった。

▶▶▶POWERチェック!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 はやくもPS移植決定!!

今、アーケードで人気沸騰中の「K.O.F.'96」のPSへの移植が、早くも決定したぞ。この「'96」、好評の「3対3チームバトルシステム」は健在なのだが、その他のシステムや必殺技は大幅に変更されている。前作の移植度の高さからすると、この話題いっぱいの「'96」PS版も大いに期待できそうだ。

▲新キャラの中で一番の注目は、この藤堂香澄（かすみ）だ。この「藤堂」の名字にピンッときたらネオジオファン!?

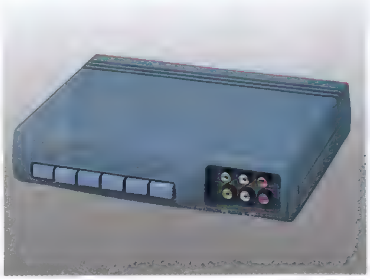
POWERチェック!! 欄外編

10月30日～11月4日まで、東京・新宿スペース107で行われる劇団シアトリカル・ベース・ワンスモワの舞台「アローン・アゲイン」に、上でも紹介したボクらの金月真美さんが出演するぞ!! チケットは、チケットぴあ（03-5237-9988）と劇団（03-3460-5443）にて、9月13日よりすでに発売中（￥3,500）。これまでとは違った彼女の魅力がきっと味わえるハズ。

新製品　AV&ゲームセレクター　JX-S8

6台ものゲーム機やビデオがカンタン切り替えできるのだ!

「いくつものAV機器やゲーム機への切り替えがワンタッチでできる〝セレクター〟が欲しいんだけど、値段が高くて…」というキミにオススメ！　お手頃価格な超高性能セレクターが登場するぞ。その名は「JX-S8」。なんとこれ1台で、最高6台までのビデオやゲーム機を一度に接続することができるのだ。しかも、本体は電源不要だし、S端子も2つ付いている。このセレクターで、ゲーム機とTVの配線がスッキリするぞ。

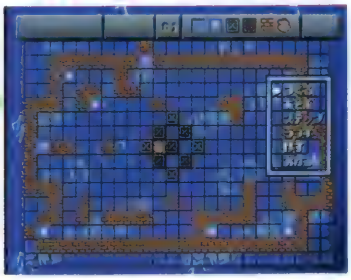


▲とても高性能なのに、ほぼゲームソフト1本分というお手頃価格なのだ。　◎発売日：10月1日／価格：¥5,000（税別）／発売元：日本ビクター（株）

コンテスト　究極の倉庫番

オリジナルステージを作って豪華賞品をもらっちゃおう!!

9月13日の『究極の倉庫番』発売を記念して、オリジナルのパズル面を募集する「究極を作ろうコンテスト」が開催されているぞ!!　応募方法は、①B5サイズの方眼紙にヨコ24×タテ16のマス目を作って、その中にデザインして送る。②ソフトに付いている用紙にデザインして送る。③〝エディットモード〟で作ったパズル面をセーブして、メモリーカードで送る……の3つだ。どの場合も郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに明記すること！



▲上位入賞者には豪華賞品が送られるぞ！　◎募集期間：9月13日～12月31日（消印有効）／応募先：〒665　兵庫県宝塚市中州1-2-24-501　シンキングラビット「究極を作ろうコンテスト」係

新製品　ゲームセレクター SB-V20G

超コンパクトサイズのセレクターが登場!

「セレクターが必要なほどではないんだけど、PSと他のゲーム機との切り替えが、もっとカンタンにできると便利だよなぁ」というキミには、この「SB-V20G」がピッタリ！　縦横で8センチという超コンパクト設計にもかかわらず、2系統に切り替えられる、その実用性はバツグン。値段も超格安なのだ。

▶手のひらサイズの超コンパクト設計。値段も激安だ！　◎発売日：近日予定／価格¥2,000（税別）／発売元：ソニー（株）

キャンペーン　SANKYO FEVER 実機シミュレーション

アンケートに答えてパチンコ台をもらおう!!

PSソフト「SANKYO FEVER　実機シミュレーション」に登場した提案機種が、なんと実際のパチンコ台になることが決定したぞ。これを記念し、ソフトを買った人の中から抽選で本物のパチンコ台が当たるというキャンペーンが行われているのだ。まずは店頭にて、応募券の付いたチラシをゲットしよう!!

▶ソフトに入っているアンケートハガキに応募券を貼り、必要事項を書いて送ろう。抽選で5名に実機が当たるぞ（10月31日消印有効）。

コンテスト　スタジオP

オリジナルの作品を送ろう!

「スタジオP」の発売を記念して、Macなどの豪華賞品がもらえるコンテストが開催されるぞ。このゲームのツールで創った音楽や絵画などのオリジナル作品をビデオ（VHSか8mm）に撮り、住所、氏名、年齢、電話番号、作品名とコメントを添えて応募しよう。　◎お問い合わせ：TEL.011-700-2161（アジェンダ）

◎応募先：〒060 北海道札幌市北区北7条西6丁目2-34 キタノビル6F（株）アジェンダ「スタジオP」コンテスト係　◎しめ切り：11月30日当日消印有効

プレゼント　ぽじっと

ボードゲーム10名プレゼント!

9月20日に発売が決定したPSソフト「ぽじっと」。このゲームのもとになった3次元対戦型ボードゲーム「ぽじっと」を10名の読者にプレゼントするぞ。希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、下記の応募先まで送ろう。

◎しめ切り：10月12日（必着）

◎応募先：191ページに書いてある〝おたよりのあて先〟の、「ぽじっと」プレゼント係まで。

イベント　超人学園ゴウカイザー

イベントは大成功!あとは発売を待つだけだ

「超人学園ゴウカイザー」のOVA&PS版の発売先行イベントが8月22日、東京・銀座で行われたぞ。OVAの試写会や出演声優によるトークショー、オリジナルグッズの即売会などなど、ファンにはたまらない楽しい一日だったのだ。

▶「ゴウカイザー」キャラクターのコスプレショーも行われたのだ。気になるPS版は、現在も鋭意制作中とのことだった。ファンとしては早く実際にプレイしてみたいよね。

ラジオ　タイム・リープ

「タイム・リープ」ラジオドラマ化決定!

あの「クリスクロス」でおなじみの高畑京一郎先生の人気小説「タイム・リープ」のラジオドラマが9月からスタートしたぞ。キャストには久川綾さん、緒方恵美さんをはじめとした人気絶頂の声優たちが勢ぞろい。ぜひ聴いてね！

◎放送時間：文化放送…土曜26:00～／ラジオ大阪…日曜26:00～

▶原作の「タイム・リープ」は、小社より¥1,480（税込）で好評発売中だぞ。

電撃 News Station　―トピックス―　TOPICS

●『スペクトラルタワー』予約キャンペーン

10月4日にアイディアファクトリーから発売予定のRPG、『スペクトラルタワー』の予約者全員に〝英雄ピンバッジ〟がプレゼントされるというキャンペーンが行われているぞ。バッジの裏に刻まれた番号をキャラクターメイキングのときに入力すると、いきなり〝英雄〟というクラスからプレイできるらしい。希望者は、右のマンガ「スペクトラルさる」で説明している予約申し込みハガキをPSソフト取扱店でもらってこよう。

※お詫びと訂正・電撃PS29号P189の「あすか120%スペシャル」ランキングモード日本一キャンペーンの結果発表の記事に誤りがありました。審査段階の不備により準優勝に該当する、東京都の高田さん（使用キャラ、キャシィ：29ヒット）が選考から漏れていましたので、ここでお詫びと訂正をさせていただきます。

次号予告

電撃PlayStation Vol.31は 9月27日(金)発売!!

プレイステーション

表紙イラスト●天地無用! 登校無用
©PIONEER LDC,INC.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

ノンストップ!ときめきメモリアル、予想以上に人気爆発中!!

『対戦ぱずるだま』も発売間近で、もはや社会現象になった『ときめき』の情報は本誌がブッチギリ。他にも『FFⅦ』『ペルソナ』などのRPG情報がとりわけ充実した超強力号の予感。

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係

広告索引

50音順

I・D・Cメディアスタジオ	6
アクティアート	172
アクレイムジャパン	4・5、166・167
アスク講談社	100
アスミック	194・表3
アトラス	42・43
伊藤忠商事	183
エクシング	表4
SNK	44
サイバーテックデザイン	66
ザウルス	171
三修社	169
ソニー・コンピュータエンタテインメント	表2・3
ソネット・コンピュータエンタテイメント	170
テクモ	165
トミー	168
POW	98
ビクターエンタテインメント	99
ビング	67
プレイアベニュー	101

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日
月刊電撃コミックガオ!	毎月27日
電撃ADVENTURES	偶数月20日

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹【ライター】中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、小林暁史、高橋和広、三井一穂【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリー、東ちづる、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

HOME PAGE ADDRESS

URL：http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PlayStation Vol.30

1996年9月27日発行　第2巻第18号通巻26号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社

©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

番号	発売日	タイトル	メーカー/価格/ジャンル	ページ
9月発売のソフト				
1	13日	ウイングコマンダーIII	EAV ¥7800/STG	106
2	13日	魔法少女ファンシーCoCo	POW ¥5800予定/SLG	185
3	13日	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE ¥4800/ETC	106
4	13日	BIG HURTベースボール	アクレイムジャパン ¥5800/SPG	105
5	13日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン ¥5800/対戦ACT	106
6	13日	バーチャルプロレスリング	アスミック ¥5800予定/SPG	106
7	13日	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント ¥6800/AVG	80,104
8	13日	アイルトン・セナ カート・デュエル	ギャップス ¥6800予定/RCG	
9	13日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800/TBL	
10	13日	必殺パチンコステーション	サンソフト ¥6800/ETC	106
11	13日	月下の棋士~王竜戦~	バンプレスト ¥5800/TBL	106
12	13日	究極の倉庫番	伊藤忠商事 ¥5800/PZG	106,185
13	13日	釣りバカ日誌	小学館プロダクション ¥6800/SPG	
14	13日	ジグソーアイランド~Japan Graffiti	日本一ソフトウェア ¥5800/PZG	107
15	20日	ヴィクトリーゾーン2	SCE ¥5800/ETC	181
16	20日	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO N・ASUKA同梱限定パック	SCE ¥8700予定/ETC	
17	20日	女神異聞録ペルソナ	アトラス ¥6800/RPG	46
18	20日	スターファイター3000	イマジニア ¥5800/STG	
19	20日	アイドル雀士スーチーパイIILimited	ジャレコ ¥7800/TBL	
20	20日	パチンコ大好き	セタ ¥5800/ETC	
21	20日	蛭子能収の大穴競艇	セタ ¥6800/RCG	107
22	20日	にとうしんでん	タカラ ¥5800/対戦ACT	107
23	20日	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	バンプレスト ¥5800/対戦ACT	
24	20日	ぽじっと	プレイアベニュー ¥3980/TBL	106
25	27日	シルエット☆ストーリィズ	KANEKO ¥5800予定/PZG	
26	27日	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	KSS ¥5800/SLG	
27	27日	伝説のオウガバトル	アートディンク ¥5800/S・RPG	152
28	27日	女子高生の放課後... ぷくんパ	アテナ ¥4980/PZG	
29	27日	TFX	イマジニア ¥7800/STG	
30	27日	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	イマジニア ¥13800/STG	
31	27日	INTERNATIONAL MOTO-X	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定/RCG	
32	27日	炎の15種目 アトランタ オリンピック	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定/SPG	
33	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ ¥5800予定/PZG	76,105
34	27日	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2 ~カラーもありますわ~(仮)	サンソフト ¥4980/PZG	
35	27日	ストーンウォーカーズ	サンソフト ¥5800/AVG	107
36	27日	Turf Wind'96~武豊 競走馬育成ゲーム~	ジャレコ ¥6800/SLG	
37	27日	東京SHADOW	タイトー ¥8800/AVG	40
38	27日	ギャロップレーサー	テクモ ¥5800/SPG	
39	27日	マッハGoGoGo	トミー ¥5800予定/RCG	
40	27日	黒ノ十三	トンキンハウス ¥5800予定/ETC	182
41	27日	王宮の秘宝 テンション	パップ ¥5800/RPG	105
42	27日	パワーレンジャーピンボール	バンダイ ¥6800予定/ETC	
43	27日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル ¥6800/AVG	
44	下旬	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン ¥6800/SLG	84
45	9月	RacinGroovy	MIZUKI ¥5800/RCG	
46	9月	リーディングジョッキー・ハイブリッド	ハーヘストワン ¥5800/ACT	
47	9月	すらいムしよう!	東北新社 ¥5800/SLG	
10月発売のソフト				
48	4日	アサルト リグ(仮)	EAV ¥5800/ACT	
49	4日	クレイジー・イワン(仮)	EAV ¥5800/ACT	
50	4日	Air Assault	SCEI ¥5800予定/STG	
51	4日	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー ¥5800/RPG	160
52	4日	C1 CIRCUIT	インベックス ¥5800/RCG	
53	4日	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ ¥3800/STG	
54	4日	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800/ACT	
55	4日	FINALIST	キャカ・コミュニケーションズ ¥5800/STG	184
56	4日	日本たらればなしツアー1 あれ!も これ?も 桃太郎	システムサコム ¥5800/AVG	181
57	4日	サイキックフォース	タイトー ¥5800/対戦ACT	26
58	4日	くるくるトゥインクル~おねがいおほしさま~	トミー ¥5800予定/PZG	
59	4日	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット-	ビック東海 ¥5800/対戦ACT	
60	4日	水滸伝・天命の誓い	光栄 ¥5800/SLG	
61	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄 ¥6800/SLG	
62	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBOX	光栄 ¥8800/SLG	
63	10日	首領蜂(ドンパチ)	エス・ピー・エス ¥5800/STG	
64	10日	結婚-Marriage-	小学館プロダクション ¥6800/SLG	
65	10日	フィッシュ アイズ	パック・イン・ビデオ ¥5800予定/SPG	
66	18日	ショックウェーブ:オペレーション・ジャンプゲート	EAV ¥4800/STG	
67	18日	THE DEEP ~失われた深海~	ヴァージンインタラクティブ ¥5800/AVG	
68	18日	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	コナミ ¥5800/ETC	
69	25日	シェルショック	EAV ¥5800/STG	
[illegible]	[illegible]	eexy life	[illegible] ???	
71	25日	スターグラディエイター	カプコン ¥5800/対戦ACT	
72	25日	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	コナミ ¥5800予定/S・RPG	155
73	25日	V-TENNIS2	トンキンハウス ¥5800/SPG	
74	25日	GO!Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6800/TBL	
75	下旬	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	アトラス ¥6800予定/SLG	
76	下旬	3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア ¥5800予定/ETC	
77	下旬	オウバードフォース AUBIRDFORCE	バンダイ ¥6800予定/SLG	
78	10月	REBEL ASSAULT II	BPS 未定/STG	
79	10月	真髄・碁仙人(仮)	J・ウィング 未定/TBL	
80	10月	覇夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦(仮)	OZクラブ ¥6800予定/SLG	
81	10月	シティーブラボー!	アルトロン ¥6800予定/SLG	181
82	10月	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定/SPG	
83	10月	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800予定/ETC	
84	10月	ボトム オブ ザ ナインス ~メジャーリーグヒーローズ~	コナミ ¥5800予定/SPG	
85	10月	DEATH WING	サイバーテックデザイン ¥5800予定/STG	
86	10月	キングオブパーラー	ティー・イー・エヌ研究所 ¥6800予定/SLG	179
87	10月	アクチャー ゴルフ	ナグザット ¥5800/SPG	
88	10月	Pinball Fantasies Deluxe	パップ ¥5800/TBL	
89	10月	優れつハンター まあじゃんすぺしゃる	バンプレスト ¥5800/TBL	94
90	10月	続ぐっすんおよよ	バンプレスト ¥5800予定/PZG	176
91	10月	MEGATUDO2096	バンプレスト ¥5800予定/対戦ACT	64
92	10月	本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン!	ビデオシステム ¥5800予定/TBL	
93	10月	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ヒューマン ¥5800/ETC	177
94	10月	ビルクラッシュ	翔泳社 ¥5800/PZG	
11月発売のソフト				
95	1日	アークザラッドII	SCE ¥5800/S・RPG	
96	1日	チェスマスター	アルトロン ¥6800予定/TBL	
97	1日	クーリースカンク	ヴィジット ¥2800/ACT	
98	1日	セクシーパロディウス	コナミ ¥4800/STG	
99	1日	探偵神宮寺三郎 ~未完のルポ~	データイースト ¥5800予定/AVG	
100	1日	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5800/SLG	
101	1日	LULU	東北新社 ¥4800/ETC	
102	8日	3Dレミングス	SCEI ¥5800/PZG	
103	8日	ナムコミュージアムVOL.4	ナムコ ¥5800/ETC	
104	8日	それいけ×ココロジー ~心(ハート)が教える 恋・結婚・人生~	ポリグラム ¥5800/ETC	
105	15日	BELTLOGGER9	GENKI ¥6300/STG	
[illegible]	[illegible]	Twisted Metal	[illegible] ACT	
107	15日	ぷよぷよ通 決定盤	コンパイル ¥4800予定/PZG	
108	15日	BIG CHALLENGE GOLF	パップ ¥5800/SPG	
109	15日	拳聖~キング・オブ・ボクシング~	ビクターエンタテインメント ¥5800/SPG	181
110	15日	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング ¥5800/SLG	88
111	15日	DARIUS外伝	ベック ¥5800予定/STG	
[illegible]	[illegible]	くっすんはらたいす	[illegible] ???	
113	22日	Jリーグ実況ウイニングイレブン97	コナミ 未定/SPG	
114	22日	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5800/SLG	
115	29日	3D競走馬育成シミュレーション BREEDING STUD~牧場で逢いましょう~	コナミ ¥5800/SLG	
116	29日	NBAパワーダンカーズ2	コナミ 未定/SPG	
117	29日	西暦1999 ~ファラオの復活~	BMGビクター ¥5800/ACT	
118	29日	黄昏のオード ~ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5800/RPG	
119	29日	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5800/ACT	
120	上旬	The Tower	オープンブック ¥6800/SLG	
121	中旬	HARDBALL5	エス・ピー・エス 未定/SPG	
122	下旬	AZITO-アジトー(仮)	アステック21 ¥5800/SLG	
123	11月	BALL BLAZER	BPS ¥5800/SPG	
124	11月	バーミン・キッズ	EAV ¥4800/PZG	
125	11月	マジックカーペット	EAV ¥5800/SLG	
126	11月	DESERTED ISLAND	KSS ¥5800/SLG	
127	11月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~維新激闘編~	SCE 未定/対戦ACT	
128	11月	ストリートレーサーDeluxe	UBIソフト 未定/RCG	
129	11月	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント ¥5800予定/対戦ACT	
130	11月	WORMS	アイマックス ¥5800予定/SLG	
131	11月	Not Treasure Hunter	アクティアート ¥5800予定/AVG	
132	11月	キュー爆ック!!	アクティビジョン・ジャパン 未定/PZG	
133	11月	トゥルー・ラブストーリー	アスキー 未定/SLG	18
134	11月	ボイスパラダイス エクセラ	アスク講談社 未定/AVG	182
135	11月	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社 ¥6800予定/AVG	
136	11月	宝魔ハンターライム ペイントメーカー(仮)	アスミック ¥4900予定/AVG	16
137	11月	デジクロ	アトラス ¥4900予定/PZG	
138	11月	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス ¥5800予定/RCG	
139	11月	同級生麻雀	アローマ ¥6800予定/TBL	
140	11月	同級生麻雀(限定版)	アローマ ¥7800予定/TBL	
141	11月	FIST	イマジニア ¥6800/対戦ACT	
142	11月	タイム コマンドー	ヴァージンインタラクティブ ¥6500/ACT	
143	11月	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ 未定/SPG	
144	11月	皇龍三國演義	エクシングエンタテイメント ¥5800予定/SLG	181
145	11月	パンツァー・ジェネラル	エクシングエンタテイメント 未定/SLG	36
146	11月	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5800/ACT	
147	11月	ステークスウィナー~GI完全制覇への道	ザウルス ¥5800/SPG	
148	11月	AIRGRAVE(エア・グレイブ)	サントス ¥5800/STG	
149	[illegible]	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- [illegible]	[illegible] AVG	
150	11月	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5800予定/SLG	
151	11月	SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー ¥5800/SPG	
152	11月	TECMO SUPER BOWL(仮)	テクモ 未定/SPG	
153	11月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー ¥5800予定/SPG	
154	11月	新SD戦国伝 機動武者大戦(仮)	バンダイ ¥5800予定/S・RPG	
155	11月	バトルバグス	バンタン電脳工場 ¥5800予定/SLG	
156	11月	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー	バンプレスト ¥5800予定/STG	182
157	11月	ズープ	メディアクエスト ¥4800予定/PZG	
158	11月	エターナルメロディ	メディアワークス 未定/SLG	70
159	11月	ブルーフォレスト物語~風の封印~	ライトスタッフ ¥5800予定/RPG	
160	11月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5800/SLG	
161	11月	金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇	講談社 ¥5800/AVG	
秋予定のソフト				
162	秋	DEPTH	SCE 未定/ETC	38
163	秋	MLB Pennant Race(仮)	SCEI ¥5800予定/SPG	
164	秋	リアルバウト餓狼伝説	SNK 未定/対戦ACT	
165	秋	シムシティ2000	アートディンク 未定/SLG	
166	秋	厄痛~呪いのゲェム~	アイディアファクトリー ¥5800/AVG	
167	秋	X-MEN~チルドレン オブ ジ アトム~	カプコン ¥5800/対戦ACT	
168	秋	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5800予定/ACT	
169	秋	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ 未定/ACT	
170	秋	ファンタステップ	ジャレコ 未定/AVG	
171	秋	聖痕のジョカ~光と闇の聖王女~	タカラ ¥5800/RPG	
172	秋	モンスターファーム	テクモ 未定/SLG	
173	秋	東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!	ナグザット ¥6800/AVG	
174	秋	ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE	バンダイ ¥19800/対戦ACT	
175	秋	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ ¥5800予定/RCG	
176	秋	BASTARD!! -虚ろなる神々の器-	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 未定/RPG	148

●ジャンルの表記 ACT/アクション 対戦ACT/対戦格闘アクション STG/シューティング SLG/シミュレーション RPG/ロールプレイング A・RPG/アクション・ロールプレイング S・RPG/シミュレーション・ロールプレイング RCG/レースゲーム PZG/パズル SPG/スポーツ AVG/アドベンチャー TBL/テーブル BEST/プレイステーション・ザ・ベスト ETC/その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
12月発売のソフト				
177	6日	あかずの間	ヴィジット ¥5800／AVG	
178	上旬	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5800予定／対戦ACT	
179	上旬	ペブルビーチの波涛（仮）	ソフトバンク ¥5800予定／SPG	
180	上旬	m emu;君を伝えて	ネクサスインターラクト 未定／SLG	
181	上旬	ファーストクィーンⅣ	呉ソフトウェア工房 ¥5800／S・RPG	
182	中旬	恐怖新聞	ユタカ ¥5800予定／AVG	
183	12月	DARK FORCES	BPS 未定／STG	
184	12月	GREAT PEAK ～蒼天の白き神の座～(仮)	SCE 未定／SPG	
185	12月	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定／STG	
186	12月	NHL FACE OFF	SCEI 未定／SPG	
187	12月	TOPOLO（トポロ）	アートディンク ¥5800／ETC	
188	12月	IRON MAN／XO (アイアンマン／XO)	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
189	12月	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
190	12月	3Dシューティングツクール（仮）	アスキー 未定／ETC	
191	12月	CIVIZARD 魔術の系譜	アスミック 未定／SLG	182
192	12月	ドラえもん2 SOS！おとぎの国	エポック社 未定／ACT	
193	12月	Jリーグエキサイトステージ（仮）	エポック社 未定／SPG	
194	12月	くるくるぱにっく	クールキッズ ¥2800／PZG	
195	12月	ありす イン サイバーランド	グラムス ¥5800／AVG	96
196	12月	スピードキング	コナミ ¥5800予定／RCG	
197	12月	Virtual Gallop 騎手道（通常版）	サンソフト ¥6300／ACT	
198	12月	Virtual Gallop 騎手道（限定版）	サンソフト ¥6800／ACT	
199	12月	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア ¥5800予定／RPG	
200	12月	レイ・トレーサー	タイトー ¥5800／RCG	
201	12月	魔法少女プリティサミー（前編）（仮）	パイオニアLDC 未定／AVG	
202	12月	ゲゲゲの鬼太郎 呪いの肉人形館（仮）	バンダイ 未定／AVG	
203	12月	ゼイラムゾーン	バンプレスト ¥5800／ACT	173
204	12月	新スーパーロボット大戦	バンプレスト ¥6800予定／S・RPG	20
205	12月	ドラゴンナイト4	バンプレスト ¥6800予定／SLG	
206	12月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト 未定／STG	
207	12月	クロックタワー2	ヒューマン 未定／AVG	
208	12月	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト ¥5800／ACT	
209	12月	ボディバイオニクスー驚異の小宇宙 人体ー	メディアクエスト ¥5800予定／ETC	
210	12月	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ～ドリフトキングへの道	メディアクエスト ¥5800予定／RCG	
211	12月	ウルトラマンゼアス	東北新社 未定／???	
212	12月	トレジャーギア	未来ソフト 未定／RPG	
213	年内	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ 未定／ACT	
214	年内	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定／SLG	
215	年内	がんばれ森川君2号(仮)	SCE 未定／ETC	
216	年内	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定／RPG	
217	年内	名探偵スチールウッド	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
218	年内	マイティヒット	アルトロン ¥5800予定／STG	
219	年内	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント 未定／ACT	
220	年内	火竜娘ー高悠環ー	ガスト 未定／AVG	
221	年内	火竜娘ー柳判官ー	ガスト 未定／AVG	
222	年内	ウェルカムハウス2	ガスト 未定／AVG	
223	年内	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ 未定／A・RPG	
224	年内	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ 未定／RPG	
225	年内	パロウォーズ	コナミ 未定／SLG	
226	年内	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナー インタラクティブ 未定／ACT	
227	年内	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング 未定／RCG	
228	年内	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定／RPG	
229	年内	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6800予定／RPG	
230	年内	ロジック麻雀 創龍（仮）	日本一ソフトウェア 未定／TBL	
冬予定のソフト				
231	冬	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE ¥5800／SLG	92
232	冬	ワイルドアームズ	SCE ¥5800予定／RPG	158
233	冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定／S・RPG	
234	冬	戦闘国家ー改ー	SCE 未定／SLG	
235	冬	ラグナキュール	SME ¥5800予定／RPG	162
236	冬	クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー	SME ¥7800予定／AVG	
237	冬	FEDA2（仮）	YANOMAN GAMES 未定／S・RPG	
238	冬	シミュレーションRPGツクール	アスキー 未定／ETC	
239	冬	ロックマン8	カプコン 未定／ACT	
240	冬	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5980／PZG	
241	冬	ブシドーブレード	スクウェア 未定／対戦ACT	30
242	冬	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ ¥6800／ADV	
243	冬	シュレディンガーの猫	タカラ 未定／AVG	
244	冬	MELT～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン 未定／STG	
245	冬	オリンピア・山佐バーチャパチスロ2	マップジャパン 未定／TBL	
来年1月以降発売のソフト				
246	1月	HERC'S ADVENTURE	BPS ¥5800／RPG	
247	1月	LOVE GAME'S～わいわいテニス～	Tears ¥5800予定／SPG	
248	1月	TILK～青い海から来た少女	TGL ¥5800／S・RPG	
249	1月	ドラゴンハート	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
250	1月	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800予定／STG	
251	1月	同級生2	バンプレスト 未定／SLG	
252	1月	聖刻1092 操兵伝	ユタカ ¥5800予定／RPG	
253	1月	ザ・メンバーシップ・オブ プルーフ	ユタカ ¥5800予定／TBL	
254	1月	Cross Romance (クロス・ロマンス)	日本物産 ¥6800／???	
255	2月	NFL GAME DAY	SCEI 未定／SPG	
256	2月	JAMエクストリーム	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
257	2月	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
258	2月	WWF In Your House	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
259	2月	イバラード（仮）	システムサコム 未定／???	
260	2月	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント 未定／RCG	
261	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス ¥5800／対戦ACT	
262	春	スパイダー（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
263	春	ファイロ&クロード（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
264	春	グランド・セフト・オート（仮）	BMGビクター 未定／RCG	
265	春	レガシー・オブ・ケイン（仮）	BMGビクター 未定／RPG	
266	春	タンク（仮）	BMGビクター 未定／SLG	
267	春	メックウォーリア2	アクティビジョン・ジャパン 未定／???	
268	春	THE CROW：CITY OF ANGELS（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／未定	
269	春	MAGIC：THE GATHERING（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／未定	
270	春	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	アクレイムジャパン ¥5800／RCG	
271	春	ツタンカーメンの遺書（仮）	ウィザード 未定／AVG	
272	春	フォトジェニック	サンソフト 未定／SLG	
273	春	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ！ミニ四駆バトル（仮）	ジャレコ 未定／RCG	
274	春	ゲーム天国	ジャレコ 未定／STG	
275	春	ZERO DIVIDE2	ズーム 未定／対戦ACT	
276	春	サガ フロンティア	スクウェア 未定／RPG	
277	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定／S・RPG	
278	春	覚悟のススメ	トミー ¥5800予定／SPG	
279	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ ¥5800予定／A・RPG	
280	春	熱砂の惑星	伊藤忠商事 未定／AVG	
281	春	三國無双	光栄 未定／対戦ACT	
282	夏	ドラゴンボールGT（仮）	バンダイ 未定／ACT	
283	97年	パンデモニアム	BMGビクター 未定／ACT	
発売日未定のソフト				
284	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV ¥5800／AVG	
285	未定	ビューポイント	EAV ¥5800／STG	
286	未定	THE HIVE WARS	KSS ¥6800／STG	
287	未定	Jump KID（仮）	NEW 未定／ACT	
288	未定	Max Racer	PD 未定／RCG	
289	未定	ガボールスクリーン	SCE 未定／???	
290	未定	パラッパラッパー	SCE 未定／ETC	38
291	未定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE 未定／ETC	
292	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定／PZG	
293	未定	クライムクラッカーズ2	SCE 未定／RPG	
294	未定	オメガブースト	SCE 未定／STG	
295	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定／TBL	
296	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK 未定／対戦ACT	
297	未定	RAYMAN2	UBIソフト 未定／ACT	
298	未定	囲碁	アスキー 未定／TBL	
299	未定	RPGツクール3	アスキー 未定／RPG	
300	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー 未定／SLG	
301	未定	機甲兵G－1	アスク講談社 未定／SLG	
302	未定	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ 未定／ACT	
303	未定	スポット（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定／ACT	
304	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ 未定／ETC	
305	未定	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブエンタテインメント ¥5800／STG	
306	未定	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5800／SLG	
307	未定	QueensRoad	エンジェル 未定／SLG	
308	未定	Base Ball Navigater	エンジェル 未定／SLG	
309	未定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト 未定／SLG	
310	未定	ロックマンX4	カプコン 未定／ACT	
311	未定	バイオハザード2（仮）	カプコン 未定／AVG	
312	未定	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン 未定／PZG	34
313	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン 未定／RPG	
314	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定／対戦ACT	
315	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン ¥5800予定／ACT	
316	未定	シェラザード伝説 ザ・プレリュード（仮）	カルチャーブレーン 未定／RPG	
317	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	
318	未定	QUANTUM GATEー悪夢の序章ー	ギャガ・コミュニケーションズ 未定／AVG	
319	未定	METAL GEAR SOLID	コナミ 未定／AVG	8
320	未定	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	コナミ 未定／STG	174
321	未定	永世名人2	コナミ 未定／TBL	
322	未定	ライトニングレジェンド	コナミ 未定／対戦ACT	12
323	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン 未定／RCG	
324	未定	FENSER	サイバーテックデザイン 未定／SLG	
325	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン 未定／STG	
326	未定	上海 Great Moments	サンソフト ¥6500／PZG	
327	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト 未定／RPG	
328	未定	ゲームの達人2	サンソフト ¥8900／TBL	
329	未定	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム ¥4800予定／AVG	
330	未定	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム 未定／STG	
331	未定	ザウバー	スクウェア 未定／STG	
332	未定	雷電DX（仮）	セイブ開発 未定／STG	
333	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク 未定／RPG	
334	未定	レイストーム	タイトー 未定／STG	
335	未定	コブラ・ザ・シューティング	タカラ ¥5800／STG	
336	未定	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	
337	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定／ACT	
338	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト 未定／ACT	
339	未定	ディレクター	トンキンハウス 未定／???	
340	未定	モンスターコレクション	トンキンハウス 未定／S・RPG	
341	未定	新レースゲーム（仮）	ナムコ 未定／RCG	
342	未定	エースコンバット2（仮）	ナムコ 未定／STG	
343	未定	ガンバレット（仮）	ナムコ 未定／STG	
344	未定	タイムクライシス（仮）	ナムコ 未定／STG	
345	未定	ソウルエッジ	ナムコ 未定／対戦ACT	
346	未定	NOëL2（仮）	パイオニアLDC 未定／ETC	
347	未定	NAGE LIBRE ー螺旋の相剋ー	バリエ 未定／S・RPG	
348	未定	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	バリエ 未定／TBL	
349	未定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6800／STG	
350	未定	銃夢（仮）	バンプレスト 未定／A・RPG	181
351	未定	バトル オブ …(仮)	バンプレスト 未定／SLG	
352	未定	スワッグマン	ビクターエンタテインメント 未定／???	
353	未定	トゥーム・レイダース	ビクターエンタテインメント 未定／???	
354	未定	BURNING ROAD	ビック東海 未定／???	
355	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト ¥5800予定／AVG	
356	未定	怪獣戦記	プロデュース ¥5800／SLG	180
357	未定	ライアット スターズ	ヘクト 未定／S・RPG	
358	未定	甲子園V（仮）	魔法株式会社 未定／SLG	
359	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定／PZG	
360	未定	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス 未定／PZG	
361	未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト 未定／SLG	

●赤い文字のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別表示です。

最強集結。
登場レスラー50人以上!!
技数550以上!!
超・圧倒的ボリューム、リアルなポリゴン・アニメーション
本物以上の迫力、究極のプロレスゲームここに誕生!!
ストロングスタイルから格闘技系、海外系と
さまざまなスタイルのレスラーが登場。
誰が本当は強いのか、待望の「夢のカード」が実現!!

VIRTUAL
PRO-WRESTLING
バーチャル・プロレスリング
絶賛発売中!
標準価格：5,800円（税抜）
© 1996 ASMIK / The Man Breeze
PlayStation
"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
ASMIK
株式会社アスミック
〒162 東京都新宿区揚場町1-21 PHONE:03-3235-5992 テレホン情報:03-3235-5902

"PlayStation"
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

本日発売

みんな、かってね♥

天地無用! 登校無用

初回限定特典
イニシャル生産分のみ
描き下し・オリジナルイラスト集
マニュアル添付

※OPは横山智佐、EDには折笠 愛・高田由美が熱唱!! CD2枚組 価格6,800円(税別)

株式会社エクシングエンタテイメント事業部 〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F TEL03-5443-1636(ユーザーサポート番号)
お問い合わせは月～金曜日の13:00～18:00でお願いします。

XING ENTERTAINMENT

©AIC·PIONEER LDC,INC./XING 1996

電撃PlayStation Vol.30

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年9月27日発行(隔週金曜日発行)第2巻第18号通巻26号 発行人／柴谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

T1024574090495

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24574-9/27